DVD

Endlich: Grand Prix 4

Alles neu: belebte Boxengassen, 3D-Sound, mehr Fahrmodelle!
Exklusiv-Interview: Geoff Crammond im Kreuzverhör!

04/2002 € 4,99
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

www.pcgames.de

PC Games

Wissen, was gespielt wird

DVD EDITION

DEMO DES MONATS
Virtua Tennis
Geniales Gameplay: Schlagen Sie Kafelnikov?

TOP-DEMO
Schiene & Straße
3D-WiSim mit sechs spielbaren Missionen!

Multiplayer-Demo: 28 Waffen, 23 Figuren, 11 Fahrzeuge
C&C: Renegade
Selbst entscheiden: Wie gut ist Westwoods Ego-Shooter wirklich?

17 DEMOS: Star Trek: Bridge Commander, Moto Racer 3, Capitalism 2
18 VIDEOS: Warcraft 3, Dungeon Siege, I.G.I. 2, Tony Hawk 3, Yager
UPDATES: FM 2002 1.12, Ghost Recon v1.1.5.0, Biathlon 2002
SPECIALS: Aquanox-Skins, NHL 2002 DEL-Add-on, Red-Faction-Kampagne

KOMPLETTER CD-INHALT AUF SEITE 178

TITELBILDER ALS POSTER IM HEFT!

Die Gilde
Handel, Habsucht & Intrigen
SPIEL DES MONATS: Prächtige Mittelalter-Simulation

EXKLUSIV: WARCRAFT-3-POSTER IM HEFT!

Der Warcraft-3-Beta-Test
MIT VIDEO: Die Battle.Net-Feuertaufe des Mega-Strategiespiels

NEU: Jetzt mit Einzelspieler-Modus!

COUNTER-STRIKE: Condition Zero

Nur bei PC Games: Exklusiv-Video!

Die Einspieler-Variante des besten Online-Shooters:
• Alle Maps • Alle Waffen • Neue Charaktere

Hitman 2, NOLF 2, Yager
Jetzt schon bei PC Games: Die Action-Highlights der nächsten Generation und ihre gewaltige Grafik-Power



Der 150-€-Bluff: GeForce4 im Test
GeForce3 schlägt GeForce4 MX: So vermeiden Sie teure Fehler!

Die Tipps der Spiele-Experten
C&C: Renegade komplett gelöst, Civilization-3-Grundlagen, Sim Golf, Multiplayer-Tipps: Renegade und Medal of Honor: AA

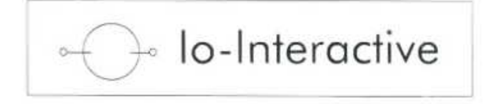
4 195071 304990 04



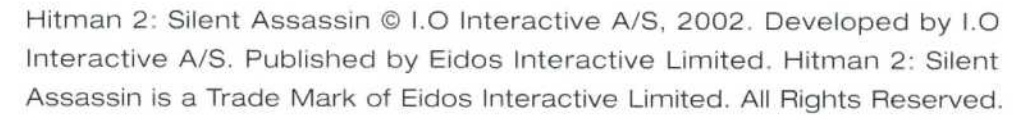
AB MÄRZ IM HANDEL










Hitman 2: Silent Assassin © I.O Interactive A/S, 2002. Developed by I.O Interactive A/S. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman 2: Silent Assassin is a Trade Mark of Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.




EDITORIAL
PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Wie man's dreht und wendet ...

Mittwoch | 06. Februar 2002
„Wer kann, der Cannes", sagt sich Daniel Kreiss und jettet zur Milia-Messe an die Côte d'Azur, wo die Zukunft der Spiele ausbaldowert wird (Reportage ab Seite 24). Insgesamt mehr als 20.000 Kilometer fliegen und fahren unsere Redakteure in diesem Monat, um für Sie die neuesten Spiele-Infos zu ergattern: Rüdiger Steidle schaut sich in Berlin den Science-Fiction-Shooter **Yager** an, Jochen Gebauer schlurft in Washington durch **Morrowind**-Dungeons, Georg Valtin staunt in Paris über **World of Warcraft** und **No One Lives Forever 2** und Harald Wagner fährt **Grand Prix 4** in Bristol zur Probe und interviewt Legende Geoff Crammond.

Freitag | 08. Februar 2002
Die provokative **Hitman 2**-Ausklapp-Anzeige in Ausgabe 03/02 erregt so manch sensibles Gemüt – und Eidos Interactive hat damit genau das Ziel erreicht: Das Interesse unserer Leser am Auftragskiller-Action-Spiel ist spürbar angestiegen. Ein weiterer Grund, uns die Vorab-Version des Shooters gründlich anzuschauen (Artikel ab Seite 52). Wer kein Blut sehen kann, sollte auf das Spiel verzichten: **Hitman 2** kommt Ende März in den Handel – ungeschnitten.

Dienstag | 12. Februar 2002
Warcraft 3 löst **Counter-Strike** und **Dark Age of Camelot** als Redaktions-Multiplayer-Favorit ab: Gleich fünf Redakteure spielen gegen 4.995 weitere Beta-Tester in Blizzards Battle.Net. Regelmäßige Updates korrigieren Fehler und balancieren Ungleichgewichte aus. Den aktuellen Stand der Dinge erfahren Sie ab Seite 32.

Donnerstag | 14. Februar 2002
„Ich hätt' da mal ne Frage" – so beginnen viele Leserbriefe und E-Mails. Unser Team gibt sich natürlich alle Mühe, auf sämtliche Probleme rund um PC-Spiele einzugehen. Jene Fragen, die uns häufig erreichen oder auch für andere Leser interessant sein dürften, beantworten die jeweiligen PC-Games-Spezialisten ab sofort in der neuen Tipps&Tricks-Rubrik „PC Games hilft" – ab Seite 132.

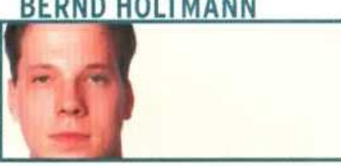
Mittwoch | 20. Februar 2002
Gleich zwei Demo-Premieren können wir Ihnen mit dieser Ausgabe anbieten: zu **Schiene & Straße** (Redaktionskürzel: „**Transport Tycoon** in 3D") und zur Tennis-Sensation **Virtua Tennis**. Zu beiden Titeln bekommen Sie ausführliche Hintergrund-Infos in Form von Vorschauberichten (ab Seite 36 und ab Seite 72), die Tests dann in PC Games 05/02.

Dienstag | 26. Februar 2002
Rüdiger Steidle ist happy: Auf seinem Monitor läuft **Counter-Strike: Condition Zero**. Und neben ihm das Video-Aufnahmegerät, das die packendsten Szenen auf Band festhält. Dieses Material gibt's selbstverständlich exklusiv bei PC Games: Erleben Sie schon jetzt, wie sich die Einzelspieler-Variante des beliebtesten Online-Shooters spielt. Ebenfalls nur in diesem Heft gibt's unsere selbst gemachten Screenshots direkt aus der aktuellen Version (ab Seite 44). Das Titelbild legen wir der aktuellen Ausgabe in Form eines DIN-A2-Posters bei - als kleine Osterüberraschung. Wer sich stattdessen lieber auf **Warcraft 3** freuen möchte, dreht das Plakat einfach um ...

Einen Frühlingsanfang, der diesen Namen auch verdient, Erfolg beim Ostereiersuchen sowie viel Spaß beim Spielen und mit der neuesten Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

BERND HOLTMANN



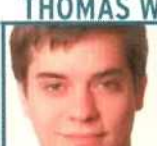
... und die Kollegen von PC Games Hardware gehören nicht zu jenen, die vorschnell Grafikkarten-Neuheiten hochjubeln: Im großen GeForce-4-Vergleichstest (Seite 156) gibt's Fakten, Tipps und unbestechliche Benchmarks.

PETRA MAUERÖDER

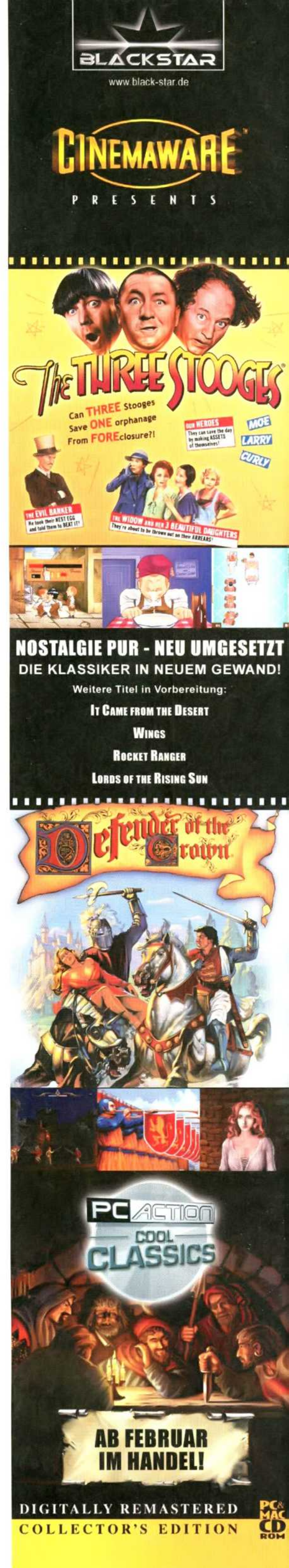


... ist sauer: Weil **Die Gilde** im Netzwerk nicht mit Windows 2000 funktioniert, muss sie zwecks Testspiel extra auf einen Windows-98-Rechner umsteigen. Alles über das Spiel des Monats steht ab Seite 78.

THOMAS WEISS



... sitzt an den Schaltstellen der Macht: Es dürfte derzeit keinen deutschen Redakteur geben, der **Jedi Outcast** länger spielen durfte. Gegen welche imperialen Schurken er das Laserschwert eingesetzt hat: Seite 54.



Inhalt 4/2002

Aktuelles

Vorschau



Grand Prix 4
Live aus der Boxengasse: PC Games besucht die Grand-Prix-Legende Geoff Crammond und nimmt die erste spielbare Version seiner Formel-1-Simulation unter die Lupe.

Test



AKTUELLES

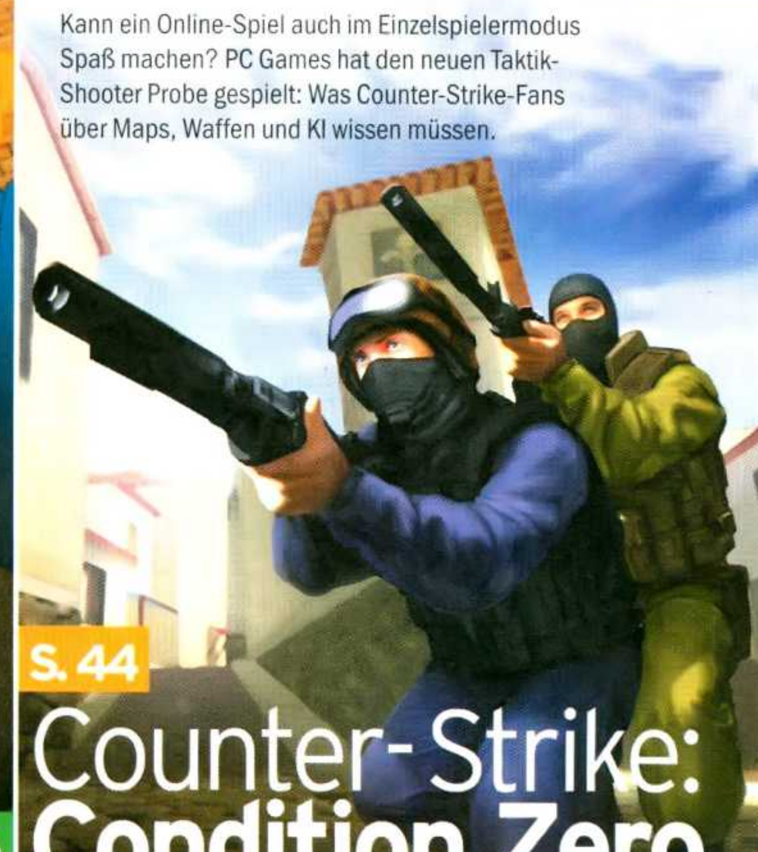
Boom der Taktik-Shooter: Mit Tom Clancy's Raven Shield kommt bereits der dritte Teil der Rainbow-Six-Antiterror-Einheit.

S. 11
Rainbow Six 3



Haben klassische Adventures noch eine Zukunft? Wie könnten die Abenteuerspiele von morgen aussehen? PC-Games-Redakteur Daniel Kreiss sprach mit Baphomets-Fluch-Designer Charles Cecil.

Die Rückkehr der Rätsel
S. 26



VORSCHAU

Kann ein Online-Spiel auch im Einzelspielermodus Spaß machen? PC Games hat den neuen Taktik-Shooter Probe gespielt: Was Counter-Strike-Fans über Maps, Waffen und KI wissen müssen.

S. 44
Counter-Strike: Condition Zero

Abenteuer

Sport

Tipps & Tricks

Komplettlösungen/Spieletipps

PC Games hilft: Kurztipps

Hardware

News



Star Trek: Bridge Commander
Arbeit oder Vergnügen: Wie unterhaltsam ist es, die Kommando-Brücke der Sovereign-Klasse im Griff zu haben? PC Games testet den Star-Trek-Simulator auf seine Spielspaß-Tauglichkeit.

Test

Service

TEST



Handel, Habsucht und Intrigen: Im Mega-Test zum Spiel des Monats zeigt PC Games, welche Ideen und Innovationen Jowoods Wirtschaftssimulation so besonders machen.

S. 78

Die Gilde

TIPPS & TRICKS



Keine Ahnung, wo das Missionsziel steckt? Geht Ihr Volk bereits beim ersten Angriff in die Knie? Die Tipps der PC-Games-Experten helfen Ihnen wieder auf die Sprünge.

S. 137

C&C: Renegade & Civilization 3

HARDWARE



S. 156

Wie gut, wie schnell, wie teuer? PC Games hat sieben GeForce4-Grafikkarten getestet und offenbart, wieso der neueste Grafikchip nicht immer die beste Wahl ist.

GeForce4 im Test

FIREFLY STUDIOS'

STRONGHOLD

VERTEIDIGE, WAS DU GESCHAFFEN

www.stronghold.de







"Unwiderstehliches Gebräu aus extrem spannenden Aufbau- und Kampfelementen."

Bravo Screenfun 11/2001, Schulnote 1, Screenfun-Award

"Bessere Belagerungen gab's noch nie: Kaufempfehlung!"

Gamestar 11/2001

HAST!

GROSSER BURGENBAU-WETTBEWERB!

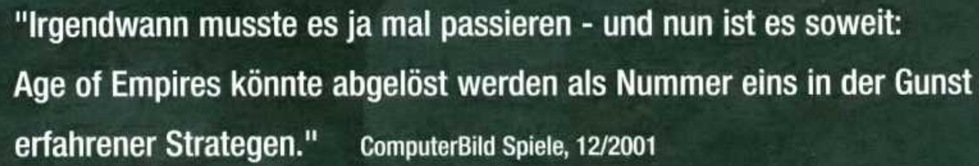
Nähere Infos unter www.stronghold.de


SORGE FÜR ABWECHSLUNG AUF DEM SPEISEPLAN.


AUCH DER GRÖSSTE HERRSCHER FÄNGT MAL KLEIN AN.


NUTZE DEIN KRIEGSGERÄT MIT BEDACHT.


BEFEHLIGE GEWALTIGE ARMEEN AUF DEM WEG ZUM RUHM.












Cultures 2: Die Tore Asgards



Bei **Cultures 2: Die Tore Asgards** betrachten Sie das Geschehen wie im Vorgänger aus einer isometrischen Ansicht. Sämtliche Häuser, Tiere, Menschen sind ausgesprochen detaillierte 3D-Objekte. Hier sehen Sie eine weit ausgebaute Siedlung der Wikinger in einem tropischen Landstrich; darüber hinaus wuseln die Spielfiguren auch durch Wüsten, Schnee und mitteleuropäische Wälder. Wie dieser Screenshot bereits erahnen lässt, macht es in **Cultures 2** jede Menge Spaß, dem Geschehen einfach entspannt zuzuschauen. Derweil Sie diese Zeilen lesen, unterziehen wir das Spiel einem ausführlichen Test – Ergebnisse in PC Games 05/02.

Entwickler .... Funatics
Anbieter .... Jowood
Termin .... April 2002



MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Der Grafikchip-Wahnsinn: Kartenwechsel im Halbjahrestakt?

Das Grafikchip-Karussell dreht sich wieder. Und wie! Noch vor einem Jahr war ich ganz stolz auf meine GeForce2 Pro mit 64 MB. Grafik-Power pur! Dachte ich. Dann kamen DirectX 8, Aquanox und Comanche 4. Wer kann es schon ertragen, dass Spiele auf anderen Rechnern besser aussehen? Also habe ich kurz vor Weihnachten in eine GeForce3-Ti-Grafikkarte investiert. Ganz zukunftssicher. Dachte ich ebenfalls. Und jetzt? Im März prangen bereits GeForce4-Chips auf den neuesten Grafikboards. Was für ein Wahnsinn. Wer kann sich denn schon im Halbjahrestakt eine neue Grafikkarte leisten? Und, braucht es das überhaupt? Da lohnt schon eine nähere Betrachtung: Denn GeForce4 ist nicht gleich GeForce4, wie sich bei unseren Praxis-Tests der neuesten GF4-Boards ab Seite 156 herausstellte. Zur Situation: Nvidia bringt im Laufe des Jahres sechs GeForce4-Chips, drei unter der Bezeichnung MX und drei mit dem Beinamen Titanium. Hier sollten Sie aufpassen, denn der GF4-MX ist nichts anderes als der Nachfolger der GF2-MX. Er ist im Schnitt langsamer als ein GF3-Ti-Chip und kann als DirectX-7-Karte weniger als die DX-8-fähigen GF3-Ti oder Radeon 8500. Wer also bereits eine solche Karte besitzt, kann sich den Kauf des GF4-MX gleich sparen. Sollte bei Ihnen aber noch eine GeForce2 arbeiten, investieren Sie jetzt lieber in GF3-Ti- oder Radeon-8500-Technologie. Wer seinen High-End-Rechner trotzdem immer auf dem neuesten Stand haben möchte, muss tief in die Tasche greifen. Eine Karte mit dem größten GF4-Ti-Chip ist für knapp € 500 zu haben. Teurer, besser und schneller geht's nicht. Am besten machen Sie es so wie ich: Warten Sie doch erst einmal auf die Spiele, die die DirectX-8-Fähigkeiten wirklich ausnutzen, und ab Jahresmitte werden die GF4-Ti-Karten schließlich günstiger zu haben sein. Auch wenn dann bereits wieder die neue GeForce5-Generation vor der Tür stehen dürfte ... CHRISTIAN MÜLLER

LARA-CROFT-LOOK-ALIKE-CONTEST

Lara-Croft-Doppelgängerin gesucht



Zum DVD-Verkaufsstart des erfolgreichen **Tomb Raider**-Films suchten Eidos und die Film-Firma Concorde das perfekte Lara-Croft-Double. In fünf Vorausscheidungen werden jeweils drei Kandidatinnen gewählt, die am 23. März das Finale in Hamburg bestreiten. Gefragt ist dabei nicht nur oberflächliche Ähnlichkeit: Auch Lara-typische Posen und ein aufreizender Hüftschwung sind notwendig, um die Sachverständigen zu überzeugen. Einen Video-Report über die Münchner Vorausscheidung zeigen wir auf der Heft-CD/-DVD; Berlin wählt „seine" Lara Croft am 9. März ab 12 Uhr im Saturn-Markt in der Schlossstraße. Moderation: Jasmin „Blümchen" Wagner. Mehr Infos unter www.pcgames.de!

NEUES BOX-FORMAT

Es rappelt im Karton

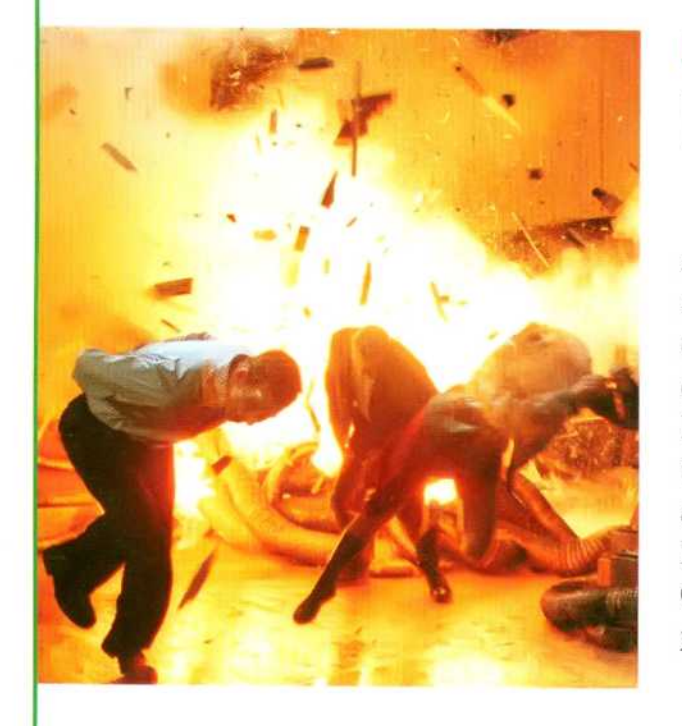
Mit einem neuen Verpackungsformat will Jowood (**Rally Trophy, Völker 2**) die Vorteile der vom Aussterben bedrohten, geräumigen Eurobox und der inzwischen etablierten DVD-Box vereinen. Die Pappschachtel hat die Größe einer DVD-Hülle, ist aber doppelt so dick und mit einer Klappe ausgestattet – außen genug Fläche für Spielbeschreibung und Screenshots, innen Platz für ordentliche Handbücher. Nach Jowoods **Die Gilde** wird auch Ubi Softs Rollenspiel **Morrowind** im neuen Format erscheinen.



ASCARON GERETTET

Port Royale in sicherem Hafen

Ascaron bleibt Ascaron – und das ist gut so: Nach dem Insolvenz-Antrag wurde das Gütersloher Traditionsstudio finanziell auf neue Füße gestellt. Die neu gegründete Ascaron Entertainment GmbH übernimmt alle Rechte und Marken, auch das erfahrene Team bleibt fast vollständig erhalten. Damit steht der Fertigstellung und Veröffentlichung des **Patrizier**-Nachfolgers **Port Royale** sowie des Fußballmanagers **Anstoß 4** nichts im Wege.



RESIDENT EVIL: DER FILM

Milla Jovovich rettet die Welt

Constantin bringt am 23. März den Spielfilm zur Grusel-Spieleserie in die Kinos. In **Resident Evil: Genesis** führen Alice (Milla Jovovich) und Rain (Michelle Rodriguez) ein Kommando-Team in eine Genforschungsfabrik, in der ein tödliches Virus ausgebrochen ist. Das Virus hat in Sekunden das gesamte Personal getötet und sie als blutrünstige Untote wieder auferstehen lassen. Alice hat weniger als drei Stunden Zeit, das Virus in dem unterirdischen Komplex zu isolieren. Den Film-Trailer gibt's auf der Heft-CD/-DVD, eine Bildergalerie mit über 40 Filmfotos bei www.pcgames.de.



TOM CLANCY'S RAVEN SHIELD

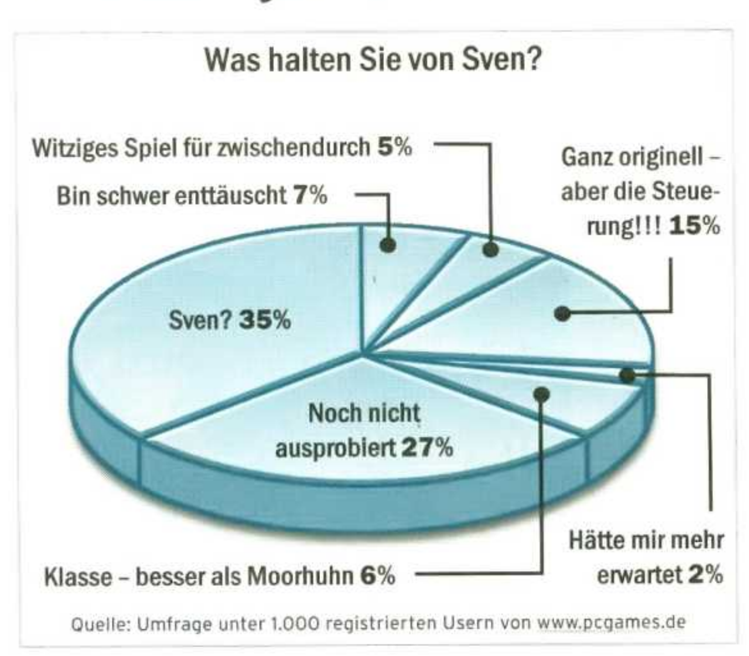
Rainbow Six erneut im Einsatz



Im Herbst dieses Jahres wartet auf taktisch versierte Action-Spieler ein ganz besonderes Highlight: Ubi Soft wird die dritte Folge der **Rainbow Six**-Serie veröffentlichen. Wie gehabt liefert Bestseller-Autor Tom Clancy die Hintergrundgeschichte. Auf der **Unreal Warfare**-Engine basierend, soll **Tom Clancy's Raven Shield** nicht nur schöne Grafiken bieten, sondern auch ein ausgefeiltes Teamplay ermöglichen – sowohl im Mehr- als auch im Einzelspielermodus. 15 Missionen lang wird der Spieler sein Rainbow-Team über die verschiedensten Schauplätze führen, um ein verstecktes Lager voller biologischer Waffen auszuheben oder eine Londoner Bank von einer Straßen-Gang zu befreien. Obwohl die Arbeiten an dem Projekt schon seit geraumer Zeit laufen, wurden erste Informationen zu **Raven Shield** erst jetzt enthüllt. Laut Ubi-Soft-Boss Yves Guillemot war dies notwenig, um das Entwicklerteam in Ruhe arbeiten zu lassen – unbehelligt von hartnäckigen Fans und neugierigen Journalisten. Schließlich habe Ubi Softs Montreal-Studio ein schweres Erbe übernommen: Von den beiden Vorgängern wurden weltweit mehr als fünf Millionen Einheiten verkauft. Erst auf der im Mai stattfindenden Spielemesse E3 wird Ubi Soft weitere Einzelheiten veröffentlichen.

SVEN KOMMT

Wolllüstiges Schaf



500.000 Mal wurde **Sven kommt** in den ersten vier Tagen aus dem Internet geladen (www.sven-kommt.de). Im **Moorhuhn**-Nachfolger muss der notgeile Schafbock Sven Bømwøllen möglichst viele wollige Schafdamen beglücken, ohne dabei vom Schäfer oder dessen Hund Wotan erwischt zu werden. Das Spielprinzip ähnelt dem Klassiker **Pac-Man**, Grafik und Soundeffekte sind eine Wonne – nur an die verquere Pfeiltasten-Steuerung muss man sich gewöhnen.



Platin für Empire Earth

Das 3D-Strategiespiel Empire Earth wurde im Februar mit dem Platin-Award ausgezeichnet – für 200.000 verkaufte Einheiten in drei Monaten. Wir gratulieren!

Eidos setzt auf DVD

Top-Spiele plus Bonusmaterial auf DVD – das bietet Eidos mit der Serie „New Entry": Den Auftakt bildet Hitman 2: Silent Assassin. Preis: ca. 50 Euro. Auch Klassiker wie Tomb Raider 2 bis 4, Soul Reaver 1 und 2 oder Commandos 2 werden mit Zusatzmaterial auf DVD neu aufgelegt.

Neuer Name für Sierra On-Line

Die zu Vivendi Universal Publishing (Blizzard) gehörende Marke Sierra On-Line wird in Sierra Entertainment umbenannt, um den verwirrenden Zusatz loszuwerden. Bekannt wurde Sierra On-Line in den 80ern und 90ern durch Adventure-Serien wie King's Quest und Leisure Suit Larry.

Flotter Potter

Electronic Arts hat Pläne für das zweite Harry-Potter-Spiel enthüllt: Parallel zum Kinostart im November 2002 kommt Harry Potter und die Kammer des Schreckens auf den Markt. Allein zur PC-Version des Vorgängertitels Harry Potter und der Stein der Weisen griffen mehr als 200.000 deutsche Fans des Zauberlehrlings.

US-Schlager 2001

Die Sims beherrschten 2001 den amerikanischen Markt: Zusammen mit den drei Add-ons (ein viertes ist angekündigt) belegt das Spiel die Plätze 1, 5, 6 und 7 der Jahres-Charts. Es folgen das unverwüstliche Rollercoaster Tycoon auf Platz 2 und das Harry-Potter-Spiel auf Platz 3.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Trend	Titel
1	NEU	MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
2	▼1	EMPIRE EARTH
3	NEU	DARK AGE OF CAMELOT
4	▼3	STRONGHOLD
5	▼2	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (DT.)
6	NEU	SALT LAKE 2002
7	▼5	DIE SIMS: HOT DATE
8	NEU	SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER
9	-	DIE SIMS (DVD)
10	-	OPERATION FLASHPOINT: GOLD EDITION

Quelle: SATURN

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.





1 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (Gray Matter/Activision)
Vormonat: 1
THE TERMINATOR ist es nicht, der Sie da gerade platt macht. Es ist nur der fiese König Heinrich mit seinem dicken Raketenwerfer.



2 BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN (Bioware/Virgin Interactive)
Vormonat: 5
ORKS gab's auch in Herr der Ringe. Hätten die Gefährten nur mal Ihren Level-20-Kampfzwerg dabeigehabt ...



3 HALF LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Vivendi Universal)
Vormonat: 3
DRACULA könnte den Camper da drüben einfach aussaugen. Ihnen bleibt nur diese mickrige MP5.



4 EMPIRE EARTH (Stainless Steel Studios/Vivendi Universal)
Vormonat: 4
GODZILLA trampelt durch Ihr Feldlager? Hätten Sie eben nicht den japanischen Mod installieren sollen.




5 STRONGHOLD (Firefly Studios/Take 2)
NEU – Vormonat: -
DER WEISSE HAI im Burggraben macht mit den Sturmleiter-Jungs kurzen Prozess. Braves Haustier!




6 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION (Blizzard/Vivendi Universal)
Vormonat: 2
TARANTULA hatte weniger Arme als dieser verfluchte Höllenfürst. Wo ist bloß das Weihwasserfläschchen?



7 OPERATION FLASHPOINT (Bohemia Interactive/Codemasters)
Vormonat: 7
KING KONG hätte seine Freude an dem Kampf-Heli. Ihnen dagegen sind die Stinger-Raketen ausgegangen.




8 ALIENS VS. PREDATOR 2 (Fox Interactive/Vivendi Universal)
Vormonat: 9
SHREK hat beim Essen auch gesabbert, aber wenigstens waren nicht Sie als Hauptmahlzeit vorgesehen.




9 UNREAL TOURNAMENT (Epic/Infogrames)
Vormonat: 8
FREDDY KRUEGER ist ein reichlich blöder Nickname für UT. Wie soll die Klauenhand denn die Maus halten?




10 FIFA 2002 (EA Sports/Electronic Arts)
NEU – Vormonat: -
FRANKENSTEIN im Tor? Nein, der Reporter sagte was von „Olli Kahn". Besser die Auflösung hochdrehen.



GEWINNSPIEL: VIRTUA TENNIS

Spiel, Satz und Sieg

Tommy Haas und Nicolas Kiefer sind nur zwei der Superstars, die bereits für die BMW-Open in München (29. April bis 05. Mai) zugesagt haben. Und jetzt haben Sie die Chance, diese Tennis-Profis live zu erleben: Anlässlich der Veröffentlichung von **Virtua Tennis** (Vorschau auf Seite 72, spielbare Demo auf Heft-CD/DVD) verlost Empire Interactive in Zusammenarbeit mit PC Games 3x zwei Karten für das Halbfinale (Samstag, 04. Mai 2002) des mit 400.000 Dollar dotierten ATP-Turniers. Natürlich sitzen Sie auf den besten Plätzen – nämlich in den Logen, direkt neben den Promis.

Hier die Preisfrage: Wo finden die vier Grand-Slam-Turniere statt?

a) Paris, Mailand, Wimbledon, Berlin
b) Wimbledon, Sydney, Tokio, San Francisco
c) Melbourne, Paris, Wimbledon, New York

Schicken Sie den richtigen Lösungsbuchstaben an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Kennwort: Virtua Tennis, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Noch einfacher:
Auf www.pcgames.de wartet bereits ein vorbereitetes Teilnahmeformular auf Sie.

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, ausgenommen die Mitarbeiter von Empire Interactive und Computec Media. Einsendeschluss: 2. April. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden rechtzeitig schriftlich von uns benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.

XBOX-SONDERHEFT

Alle Infos zum Xbox-Start



PC Games bleibt auch in Zukunft ein PC-Spiele-Magazin – das versprechen wir Ihnen. Damit Sie sich dennoch objektiv über die Microsoft-Konsole informieren können, haben die Experten von PC Games und **PLAYZONE** alles Wissenswerte zusammengetragen. In einem Sonderheft mit dem Titel **X-ZONE** werden die wichtigsten Fragen beantwortet: Was leistet die Hardware? Wie gut sind **Halo** & Co. wirklich? Welches Zubehör ist empfehlenswert? Die Bonus-DVD enthält 90 Minuten Videos über 30 Top-Spiele. Ab sofort für 6,99 Euro überall im Zeitschriftenhandel!

PC GAMES ONLINE

Feintuning im Netz

Das Angebot auf www.pcgames.de wird permanent ausgebaut und verbessert. Neu unter anderem: höhere Zugriffsgeschwindigkeit, ein größeres Download-Angebot und eine erweiterte Hardware-Datenbank. Auf vielfachen Wunsch bietet das Forum zusätzliche Smileys, eine übersichtlichere Zitatfunktion und ein extra Tipps&Tricks-Forum. Extrem beliebt: der allwöchentliche Newsletter, für den sich bislang weit über 10.000 User registriert haben.

TIKWA SPACE-RAT© "SIM GOLF"

supported by GIGA.DE





www.space-rat.de

DIE NEUE DIMENSION DES VIDEOSPIELENS ...BEGINNT AM 14.03.02

McMEDIA

jetzt auch mit spielbarer Demo!

McMEDIA

Gutschein

Gratis

Hol ich mir!
Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Vollgepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

€ 479,00

Xbox Konsole inkl. 1 Controller

- 733 MHz Intel-Prozessor
- nVidia Grafikchip
- 10 GB Festplatte
- DVD-Laufwerk
- Ethernet-Anschluss

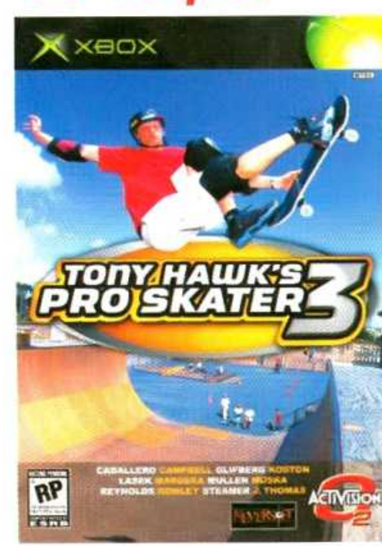
€ 49,95

DVD-Playback-Kit mit Fernbedienung

€ 29,95

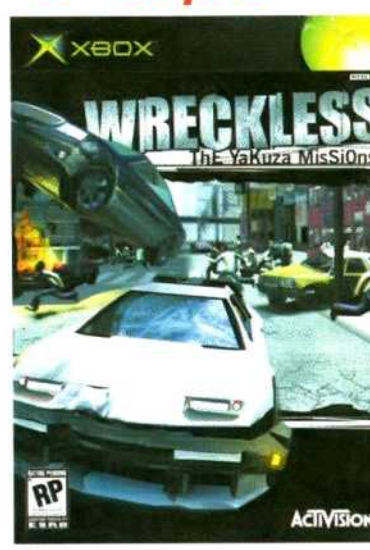
X-Box Control Pad MadCatz

€ 69,95



Tony Hawk's Pro Skater 3
Ab April auch für PC!

€ 69,95



Wreckless – The Yakuza Mission
Lieferbar ab 28.03.

€ 69,95



Halo

€ 69,95



Dead or Alive 3

€ 45,95



Jedi Knight 2
Lieferbar ab 28.03.
NUR FÜR PC!

Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores:

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
Tel.: 0 35 83/51 07 38

MCMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
Tel.: 03 6 72/31 35 95

EICHELKRAUT
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 10

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
Tel.: 03 38 41/3 23 96

HERRMANN
Juncker Straße 26
16816 Neuruppin
Tel.: 03 391/50 59 24

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/9 12 40

GLAUBITZ
Lange Str. 49–51
29378 Wittingen
Tel.: 0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
Tel.: 05193/52740

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
Tel.: 0 66 91/9 48 00

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 21/96 35 21

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/4 31 91

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
Tel.: 03 69 62/2 43 36

ÜHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
Tel.: 03 69 61/7 23 77

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
Tel. 0 21 52/21 67

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/81 78 0

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81/23 96

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
Tel.: 0 54 58/9 31 70

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
Tel.: 0 21 71/4 70 18

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
Tel.: 0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
Tel.: 0 26 25/95 83 14

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
Tel.: 0 26 62/32 19

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 50 68

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke
Tel.: 0 29 42/40 93

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/2 20 64

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
Tel.: 0 60 74/2 99 20

MEDIASTORE
Wilhelminenstraße 9
64283 Darmstadt
Tel.: 0 61 51/28 860

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 71 61/7 51 15

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+E GMBH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
Tel.: 0 71 51/7 16 91

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
Tel.: 0 62 82/92 90 20

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 07 81/2 51 05

HARTWICH
Hauptstr. 44
77704 Oberkirch
Tel.: 0 78 02/22 69

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
Tel.: 0 89/54 50 75 62

PLANET MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
Tel.: 0 89/35 65 21 70

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
Tel.: 08 81/4 14 58

PLANET MEDIA
Stadtplatz 3
84307 Eggenfelden
08721/912230
www.mcmedia.de

PLANET MEDIA
Stadtplatz 6
84347 Pfarrkirchen
www.mcmedia.de

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 71/68 50

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4–6
86150 Augsburg
Tel.: 08 21/31 31 34

KRÖMER
Bahnhofstr. 18
86529 Schrobenhausen
Tel.: 0 82 52/61 92

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
Tel.: 0 75 52/10 10

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 14 89 35

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
Tel.: 09 11/28 77 083

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 09 11/7 41 82 85

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch
Tel.: 0 91 61/87 30 60

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
Tel.: 0 98 22/2 86

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
Tel.: 09 41/49 09 30

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
Tel.: 0 94 43/73 44

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
Tel.: 0 85 41/39 79

THEO KRANZ E-TAINMENT
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Tel.: 09 31/57 16 04

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
Tel.: 03681/722189

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen
Tel.: 003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

www.mcmedia.de

KT333-Chipsatz kommt

Der neue KT333-Chipsatz von VIA soll den KT266A demnächst ablösen. Die wichtigsten Unterschiede: Der KT333 unterstützt PC333-Speicher und DMA/133 (KT266A: PC266 und DMA/100). Asus baut mit dem A7V333 eines der ersten SockelA-Mainboards mit dem neuen Chipsatz. Zum Betrieb sind offiziell die neuen PC2700-Speichermodule notwendig, die noch sehr rar sind.
www.via.com.tw

Radeon 8500 mit 128 MByte

Ati hat seit kurzem auch eine Radeon 8500 mit 128 MByte DDR-Grafikspeicher im Angebot. Die Taktfrequenz des Grafikchips ist mit der regulären 64-MByte-Version übrigens identisch. Eine solche Version wird Grafikkartenhersteller Enmic voraussichtlich im April in den Handel bringen, dabei aber schnelleren Hauptspeicher verwenden (< 5 ns). Ein Preis für die Platine steht allerdings noch nicht fest.
www.enmic.de

Mainboards von Innovision

Innovision bietet seit kurzem ein neues Mainboard an. Das BD-4200D verwendet den i845D-Chipsatz, der DDR-Speicher im Zusammenhang mit allen Pentium-4-Prozessoren unterstützt. Es besitzt sechs PCI-Steckplätze, Onboard-Sound und wird mit der Software PC-Cillin, PartitionMagic und DriveImage ausgeliefert. Das Mainboard ist für rund 150 Euro im Handel erhältlich.
www.inno3d.de

AMD sponsert Ferrari

Die Ferrari-Rennfahrer werden in der kommenden Saison mit AMD-Logos über die Piste fahrenDas Logo wird auf dem Auto, dem Helm und dem Rennanzug von Rubens Barrichello zu sehen sein.
www.amd.com

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

SOUND BLASTER EXTIGY

USB-Soundkarte mit vielen Features

Creative (Tel.: 0800-1815101) stellt mit der Sound Blaster Extigy seine erste reine USB-Soundkarte vor. An der Box befinden sich diverse Ausgänge, unter anderem auch digitale Anschlüsse in koaxialer und analoger Form. Zusätzlich finden sich aber auch die üblichen Soundeingänge wie Mic, Line-IN und S/P-DIF-Eingänge (ebenfalls optisch und koaxial). Die Installation ist problemlos, denn die Extigy deaktiviert eventuell eingebaute Soundhardware automatisch. Als Ersatz bekommt der Käufer kristallklaren Sound dank 24-Bit/96-kHz-Digital-Analog-Wandlern. Da Sie das Gerät auch als Dolby-Digital-Dekoder verwenden können, wird eine Fernbedienung gleich mitgeliefert. Der Preis der externen Wunderbox liegt bei 199 Euro.



VIEL DRIN Die Extigy ist ein wahres Multitalent und funktioniert auch unabhängig als Dolby-Digital-Dekoder.

3D-PROPHET-GRAFIKKARTEN

Neue Grafikkarten zur CeBIT

Frisch zur CeBIT bringt Hercules (Tel.: 09123-96580) eine leicht heruntergetaktete Radeon-8500-Grafikkarte auf den Markt. Die 3D Prophet FDX Radeon 8500 LE wird 260 Euro kosten und den Radeon-8500-LE-Chip verwenden. Parallel startet auch Hercules' All-In-Wonder Radeon 7500, eine Multimedialösung mit TV-Tuner, für die 300 Euro über die Ladentheke wandern.



PC-GLOTZE Die All-In-Wonder Radeon 7500 macht den PC durch einen eigenen TV-Tuner zum Fernseher.

3DMARK2001 SE

Neuauflage von 3D-Benchmark

Die zweite Ausgabe („Second Edition") des beliebten 3DMark2001 wurde nun veröffentlicht. Das Programm führt aufwendige 3D-Grafik-Tests durch, um anhand eines Zahlenwertes die 3D-Leistung des PCs zu bewerten. Der 3DMark2001 SE unterstützt alle 3D-Befehle von DirectX 8.1 und greift dabei auf die MAX-FX-Grafik-Engine von Remedy Software zurück. Das rund 40 MByte große Grafikspektakel müssten Sie von www.madonion.com herunterladen – wenn wir es nicht auf die aktuelle Heft-DVD gepackt hätten.



KYRO-GRAFIKCHIPS

Ungewisse Zukunft?

ST Microelectronics, der Fabrikant der Kyro-Grafikchips, hat sich aus dem Grafikkartengeschäft offiziell zurückgezogen. Die Firma besaß allerdings lediglich die Lizenz zur Fertigung von Grafikkarten mit Kyro-Chips. Inhaber der Lizenz ist und bleibt Imagination Technologies. Ein neuer Lizenzpartner für die Herstellung neuer Kyro-Grafikchips soll sich laut Gerüchten spätestens bis zur CeBIT gefunden haben. Grafikkarten mit dem Kyro-II-Ultra-Chip werden unter anderem von Videologic (Tel.: 06103-93470) kommen.



WAS NUN? Auch ohne STM wird es voraussichtlich Nachfolge-Chips der beliebten Kyro-II-Grafikprozessoren geben.

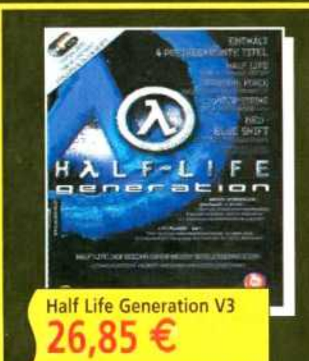


Game it! by electronics boutique®

www.game-it.com

PC CD · PlayStation · PS2 · XBOX · GameCube · Game Boy · N64 · Dreamcast · DVD

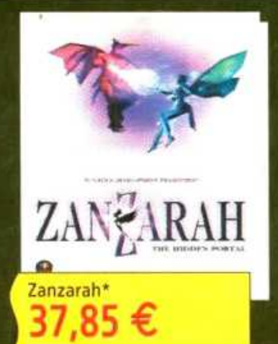
Game it! ciao!.com DER BESTE GAMESHOP 2001



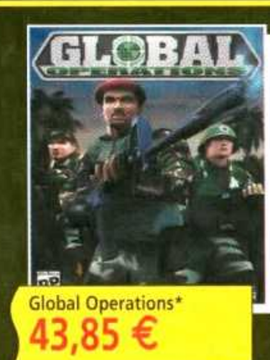
Half Life Generation V3
26,85 €



Tom Clancys Ghost Recon
41,85 €



Zanzarah*
37,85 €

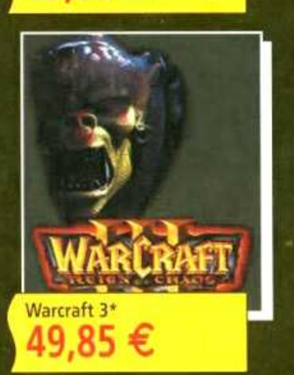


Global Operations*
43,85 €

Anno 1503*
Jetzt vorbestellen

Medal of Honor - Allied Assault
46,85 €

Die Gilde*
39,85 €



Warcraft 3*
49,85 €

Geheimtipp



Die Hard dV oder eV*
je 40,85 €

Dark Age of Camelot
26,85 €

Versandkostenfrei

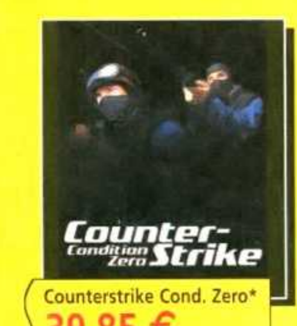
Wizardry 8 US
59,85 €

Tony Hawks Pro Skater 3*
33,85 €

Halo*
Jetzt vorbestellen

Counterstrike Cond. Zero*
39,85 €

Versandkostenfrei



Flight Sim. MS + CH Gamestick
69,85 €

+++ Kein Mindestbestellwert +++

PREISKNALLER

Preisknaller ab 0,85 €

Titel	Preis
Pod: Planet of Death	0,85 €
Tennis Manager	0,85 €
Killer Loop	1,15 €
Stephen King: F13 Lim. Ed.	1,15 €
FS 747 MS Flightsim. 98 Add On	1,55 €
Silent Thunder JC	1,55 €
Abomination	1,85 €
Baldurs Gate	
- Tales of the sword Coast	1,85 €
Big Brother - The Game	1,85 €
Blown Away	1,85 €
Chewy - Escape from F5	1,85 €
Conflict Freespace Add On	
- Silent Threat	1,85 €
Creature Shock -Sold Out	1,85 €
Dethkarz	1,85 €
Goal White Label	1,85 €
Lure of Temptress	1,85 €
Nerf Arena	1,85 €
RTL Euro League Soccer	1,85 €
Siedler 3 AddOn	
- Geheimnis d. Amazonen	1,85 €
Siedler Hiebe für Diebe	1,85 €
Star Trek:	
- Klingon Honor Guard	1,85 €
Tiny Tiger	1,85 €
Tonic Trouble	1,85 €
Total verrückte Rallye, Die	1,85 €
Earth Siege 2 CD JC	2,04 €
KKND Classic	2,55 €
Ran Pinball Soccer	2,55 €
Total Air War	2,55 €
Schleichfahrt	2,85 €
Syndicate Wars US	2,85 €
Double Adventure	
- Dragons Lair & Space A.	3,06 €
Fifa Soccer Manager	3,06 €
Galador - Der Fluch des Prinzen	3,06 €
Powerslide	3,06 €
Moon Project	3,15 €

Preisknaller ab 3,85 €

Titel	Preis
Dungeon Master 2	3,85 €
Extreme Assault	3,85 €
Life Wire kd	3,85 €
Manic Karts	3,85 €
Ran Trainer 3 (SAT 1)	3,85 €
Siedler 2	3,85 €
Space Ranger	3,85 €
Total Annihilation Hemming JC	3,85 €
Wild Metal Country kd	3,85 €
Bioforge US	4,85 €
Freespace Battlepack	4,85 €
Besten Games für Windows, Die	
- Family	5,11 €
- Card Games	5,11 €
- Casino	5,11 €
- Strategie	5,11 €
Erotik USK 16: Girls Collection	5,11 €
Käfer total Sp	5,11 €
Papyrus - Der Fluch des Seth	5,11 €
Pinball Hits	5,11 €
Shanghai Dynasty	5,11 €
Total Annihilation	5,11 €
Pulleralarm	5,85 €

Preisknaller ab 6,85 €

Titel	Preis
Atlantis Classic dt.	6,85 €
Battle Isle Platinum Ed.	6,85 €
Devil Inside	6,85 €
Grand Prix 3 eV	6,85 €
Sheep	6,85 €
Siege of Avalon	6,85 €
Anstoss 2 Gold	7,66 €
Combat Chess	7,66 €
GTA - London	7,66 €
Battle Isle 4	
- Der Andosia Konflikt	7,85 €
GTA	7,85 €
Age of Empire	
- Gold incl. Exp.Rom	9,85 €
Airfix Dogfighter EV	9,85 €
Alpha Centauri	9,85 €
Autobahn Raser 2	9,85 €
C&C Tib. Sun eV	9,85 €
Dark Project 1	9,85 €
Dino Crisis	9,85 €
Fallout 1 & 2	9,85 €
Freespace 1+2	9,85 €
Fritz 6.0	9,85 €
Game Gallery Mill. Ed.	9,85 €
Half Life Gunman	
- Chronicles kompl. EV	9,85 €
Legends of Might & Magic	9,85 €
Mechwarrior 3	9,85 €
Mercedes Benz Truck Racing	9,85 €
Oni	9,85 €
Pro Pinball: Fantastic Journey	9,85 €
Serious Sam	9,85 €
Siedler 3	
+ Geheimnis d. Amazonen	9,85 €
Tachyon edA	9,85 €
Watch Me FSK 16	9,85 €
Worms United	9,85 €
X-Wing vs.Tie Fighter + Miss.	9,85 €
X-Wing: Alliance	9,85 €

PC CD-ROM

Titel	Preis
Age of Empire 2 Mission - Khan	11,85 €
Age of Empire 2	
-The Conquerors	29,85 €
Age of Empires 2 Gold Ed.	51,85 €
Age of Empires 2:	
- Missionen + Kampagne	12,85 €
Age of Mythology*	**XX €**
Alice - American McGee	23,85 €
Alien vs Predator 2 ev*	39,85 €
Aliens vs. Predator 2 dV	39,85 €
Aliens vs. Predator 2 US	69,85 €
Alone in the Dark 4	13,85 €
Alpha Centauri - Alien Crossfire	13,85 €
Anno 1503*	**XX €**
Anno 1602 - Königsed.Classic	14,85 €
Anstoss 3 Meister Ed.	13,85 €
Anstoss 4*	21,85 €
Aquanox	21,85 €
Arcanum	39,85 €
Armored Fist 3 Low Price edA	15,33 €
Arx Fatalis*	**16,85 €**
Atlantis 1+2	20,45 €
B17 Flying Fortress 2	16,85 €
Baldurs Gate	11,85 €
Baldurs Gate 2 - Das Epos	23,85 €
Baldurs Gate 2	
+ Thron des Bhaals	43,85 €
Baldurs Gate 2 englisch	19,85 €
Baldurs Gate 2 Thron des Bhaals	23,85 €
Baldurs Gate Saga	21,85 €
Ballerburg	21,85 €
Ballistics	33,85 €
Baphomets Fluch 2	10,22 €
Battle Realms	43,85 €
Black & White	
- Insel der Kreaturen (Buch)	13,85 €
Black & White	
- Insel der Kreaturen*	26,85 €
Blitzschlag - Sudden Strike AddOn	19,85 €
Blizzard Pack	16,85 €
Breed*	**XX €**
Bundesliga Manager X	11,85 €
C&C Renegade*	**41,85 €**
Caesar 3 AK JC	10,22 €
Call of Cthulhu*	XX €
Car Tycoon	36,85 €
Catan die erste Insel (Gold Ed.)	21,85 €
Chaser*	**XX €**
Cicilization 3 dt*	**46,85 €**
Civilization 2: Test of Time	13,85 €
Civilization 3 US Version	39,85 €
Civilization Call to Power 2 DV	13,85 €
Codename Outbreak	39,85 €
Colin Mc Rae Rally 3.0*	**XX €**
Colin McRae Rally 2 Classics	21,85 €
Comanche 4 edA	43,85 €
Comanche Gold Classic	15,33 €
Combat Flight Sim.	
+ Pearl Harbor Bundel	46,85 €
Combat Mission	40,89 €
C&C 1 Megabox	16,85 €
C&C 3 Megabox	39,85 €
C&C AR 2 Yuris Rache MD	21,85 €
C&C Alarmstufe Rot 2 dt	46,85 €
Commandos 2	43,85 €
Cossacks	41,85 €
Cossacks AddOn	
- The Art of War	29,85 €
Counterstrike: Condition Zero*	**39,85 €**
Crazy Taxi*	XX €
Cultures 2*	XX €
Cultures Add-On	
- Rache des Regengottes	15,85 €
Dark Age of Camelot	26,85 €
Dark Age of Camelot US	49,85 €
Delta Force 3 Land Warrior edA	25,56 €
Desperados	31,85 €
Deus Ex DA uncut	19,85 €
Deus Ex 2*	**XX €**
Diablo 2 - Classic	16,85 €
Diablo 2 Add-On	
- Lords of Destruction eV	33,85 €
- Lord of Destruction dv	29,85 €
Die Gilde*	**39,85 €**
Die Hard dV od. eV*	40,85 €
Divine Divinity*	45,85 €
Doom 3*	**XX €**
DTM Racer Driver*	**XX €**
Duke Nukem Forever *	**XX €**
Duke Nukem Forever ev*	**XX €**
Dungeon Siege US*	69,85 €
Dungeon Siege*	**XX €**
EA Sports Fußb. Manager 2002	43,85 €
Earth % Beyond*	XX €
Edge of Chaos (I-War 2)	13,85 €
Elder Scrolls 3: Morrowind*	XX €
Emergency Police	15,33 €
Emperor - Schlacht um Dune	29,85 €
Empire Earth Lim. Coll. Ed.	61,85 €
Empire Earth*	39,85 €
Etherlords	36,85 €
Eurofighter Typhoon	13,85 €
Europa Raser BIG BOX	13,85 €
Everquest - Ruins of Kunark	26,85 €
Everquest AddOn	
- Scars of Velious	20,45 €
Everquest: Shadow of Luclin*	31,85 €
Evil Islands	11,85 €
F1 Racing Championship 2*	XX €
Fifa Football 2002	43,85 €
Flight Sim 2002 Pro*	69,85 €
Flight Sim 2002*	53,85 €
Freedom Force*	39,85 €
Freelancer*	**XX €**
Freespace 2 - Dimension Pack	20,45 €
Fritz 7.0	46,85 €
FS Flight Sim. 2002 Pro	
- CH Gamestick	69,85 €
FS Flight Sim. 2002 Pro	66,85 €
FS Flugsim. 2000 Pro	51,12 €
Gangsters 2	39,85 €
Giants - Demolition Pack	20,45 €
Global Operations*	43,85 €
Gold Games 5	29,85 €
Gothic	39,85 €
Gothic 2*	**XX €**
Grand Prix 3	19,85 €
Grand Prix 3 Add on 2000	17,85 €
Grand Prix 4*	46,85 €
Grim Fandango	11,85 €
GTA 3 *	**XX €**
Half Life Blue Shift	17,85 €
Half Life Blue Shift edA USK 18	17,85 €
Half Life Counterstrike*	11,85 €
Half Life Generation v 2	23,85 €
Half Life Generation v 3	26,85 €
Half Life Gunman Chronicles	11,85 €
Halo*	**XX €**
H. Potter u. d. Stein d. Weisen	49,85 €
Heroes of Might & Magic 4*	**XX €**
Hidden & Dangerous 2*	**XX €**
Hitman 2 Silent Assassin*	**44,85 €**
Icewind Dale -Die Saga	
+Herz d.Winters,Box	23,85 €
IL2 Sturmovik	43,85 €
Imperium Galactica 2	12,85 €
Imperium Galactica 3*	46,85 €
Impossible Creatures*	XX €
Incoming Forces*	XX €
Indiana Jones 5	10,22 €
Indiana Jones Coll. Teil 3-5	13,85 €
Industriegigant 2*	**XX €**
Industriegigant Gold SP	12,85 €
Insane Classic	13,85 €
Jagged Alliance 2.5	
- Unfinished Business	16,85 €
Jedi Outcast*	XX €
King of the Road	43,85 €
Klomanager, Der	16,85 €
Kohan	45,85 €
Kreed*	XX €
Loose Cannon*	XX €
Lords of the Realm 3*	**XX €**
Lucas Arts 10 Adventures dA	17,89 €
Lula Wet Pack	15,33 €
Mafia*	**43,85 €**
Master of Orion 3*	46,85 €
Mat Hoffmans Pro BMX	29,85 €
MDK 1 & 2	10,22 €
Mechwarrior 4	31,85 €
Mechwarrior 4: Expansion	19,85 €
Medal of Honor Allied Assault	**46,85 €**
Medievil*	XX €
Mercedes Benz Champions*	XX €
Messiah White Label	10,22 €
Might & Magic 8 Best Off Classic	13,85 €
Might & Magic 9 US*	63,85 €
Modelleisenbahn - Simulator	20,85 €
Monkey Island 4 - Flucht von...	31,85 €
Monkey Island Collection 1-3	13,85 €
Monopoly Tycoon	17,85 €
Moorhuhn 3	11,85 €
Morrowind Collectors US*	89,85 €
Motor City Online*	XX €
Nascar Racing 2002*	26,85 €
Nascar Racing 4 Classic	11,85 €
Need for Speed 4	
- Brennender Asphalt*	13,85 €
Need for Speed: Porsche	40,89 €
Neocron*	**XX €**
Neverwinter Nights*	**XX €**
Next Generation Tennis*	XX €
Nightstone*	33,85 €
No One Lives Forever	43,85 €
Oil Tycoon	13,85 €
Operation Flashpoint	39,85 €
- Gold Ed.	43,85 €
- Red Hammer*	19,85 €
Panzer Elite Special Ed.	22,85 €
Patrizier 2	
- Aufschwung der Hanse	23,85 €
Patrizier 2 Relaunch	29,85 €
Pharao Budget	11,85 €
Pizza Connection 2	19,85 €
Planescape Torment - Mem. Box	19,85 €
Planescape Torment	11,85 €
Play the Games Vol. 4	29,85 €
Police Quest Swat 3	11,85 €
Pool of Radiance 2	
- Ruins of Myth Drannor	43,85 €
Port Port Royale*	**51,85 €**
Poseidon	
- Herrscher von Atlantis	17,89 €
Praetorians*	**XX €**
Pro Pinball: Big Race USA dt.	12,78 €
Project IGI	16,85 €
Railroad Tycoon 2 Platin.	21,85 €
Rainbow Six	
- Gold Pack	16,85 €
- Rogue Spear: Black Thorn	31,85 €
Rally Championship 2002	43,85 €
Rally Trophy	41,85 €
Red Faction uncut	14,85 €
Republic*	**XX €**
Return to Castle Wolfenstein	
- Limited Edition	53,85 €
Return to Castle Wolfenstein*	**39,85 €**
Ring der Nibelungen	12,78 €
Roland Garros 2000	15,33 €
Roller Coaster Tycoon	28,12 €
RTL Skispringen 2002*	26,85 €
Runaway*	41,85 €
Sabotage*	XX €
Salt Lake 2002	43,85 €
Schiene und Straße*	39,85 €
Schizm	13,85 €
Serious Sam:	
- The Second Encounter	**23,85 €**
Shadowbane*	XX €
Shogun Total War - Mongol Invas.	12,85 €
Siedler 4, Die	43,85 €
- Die Trojaner u.d. Elixier	26,85 €
- Mission CD	11,85 €
Siege Of Avalon 2	13,85 €
Siege of Avalon 3	13,85 €
Siege of Avalon 4	13,85 €
Silent Hunter 2	36,85 €
Sim City 3000 Classic	13,85 €
Sims - Hot Date	21,85 €
Sims Mission - Das volle Leben	16,85 €
Sims - Party ohne Ende	16,85 €
Sims, Die	39,85 €
Ski Park Manager*	36,85 €
Soldier of Fortune 2*	**39,85 €**
Soul Reaver 2	39,85 €
Sovereign*	XX €
Star Trek	
- Armada 2	39,85 €
- Dominion Wars	41,85 €
- Away Team	16,85 €
- Bridge Commander*	39,85 €
- Star Fleet Command Capt.Ed.	20,45 €
- Voyager Elite Force	13,85 €
Star Wars	
- Galactic Battlegrounds	43,85 €
- Jedi Knight 2*	43,85 €
- Starfighter*	41,85 €
- Galaxies*	XX €
Starcraft + Broodwar	11,85 €
Starmageddon*	34,85 €
Starsiege Universe	17,89 €
Stronghold	39,85 €
Sudden Strike 2*	**XX €**
Sudden Strike	
- Forever (off.Add On)	28,12 €
- Gold Edition	39,85 €
Swine	36,85 €
Syberia*	YY €
System Shock 2 Classic	13,85 €
Team Factor*	**43,85 €**
Team Fortress 2*	**XX €**
Theme Park Manager	16,85 €
Theme Park World Classic	13,85 €
Tiger Woods PGA Tour 2002*	43,85 €
Tom Clany's Ghost Recon*	41,85 €
Tomb Raider	
- Die Chronik + Statue TR4	41,85 €
Tony Hawks Pro Skater 2	29,85 €
Tony Hawks Pro Skater 3*	**33,85 €**
Train Sim. - Erie Mining Co	29,85 €
Train Simulator (MS)	53,85 €
Train Simulator: Pro Train*	30,85 €
Ultima Online Gametime Code	36,85 €
Ultima Online Renaissance	14,85 €
Unreal 2*	**46,85 €**
Unreal Tournament 2*	**XX €**
Unreal Tournament edA. Sp	12,85 €
Vampire: Die Maskerade KD	16,85 €
Virtua Tennis*	XX €
Warcraft 3*	**49,85 €**
Warrior Kings*	41,85 €
Warzone 2100	17,89 €
Wer wird Millionär 2. Ed.	31,85 €
Wiggles	29,85 €
Wizardry 8	**41,85 €**
Wizardry 8 US	**59,85 €**
World of Warcraft *	**XX €**
World Sports Cars*	XX €
World War 2 Panzer Claws*	XX €
X-Gold	11,85 €
X-Isle*	XX €
Yager*	**XX €**
Y-Projekt*	XX €
Zanzarah*	**37,85 €**
Zeus - Herrscher des Olymp	16,85 €
Zoo Tycoon	43,85 €

ZUBEHÖR

Titel	Preis
CH Gamestick 14 (rot)	12,85 €
CH Gamestick 3D (gelb)	12,85 €
CH Joystick F 16 Fighter Stick	13,85 €
Firestorm	
- Dual Power Gamepad 2	31,85 €
Grafikkarte Winfast	
- GeForce 2 MX 32 MB	119,85 €
Gravis Joystick Eliminator	23,85 €
Microsoft Lenkrad	
- Sidewinder Precision	61,85 €
Saitek Gamepad X6-34	9,85 €
Saitek Joystick X 1	9,85 €
Sennheiser DSP 360	51,12 €
TH Millenium 3D Stick Inceptor	9,85 €
Thrustmaster Lenkrad	
- 360 Modena Racing Wheel	61,85 €
Top Gun Afterburner 2 USB	56,85 €

XBOX

Titel	Preis
4x4 Evolution	**68,85 €**
Amped - Freestyle Snwoboard	**64,85 €**
Arctic Thunder*	XX €
Azurik*	64,85 €
Back Pedal*	64,85 €
Baldurs Gate: Dark Alliance*	57,85 €
Ballistics*	64,85 €
Battle Engine Aquila*	57,85 €
Blood Wake	64,85 €
Burnout*	59,85 €
Cel Damage*	56,85 €
Cluedo*	61,85 €
Coaster Works*	64,85 €
Crash Bandicoot - Der Zorn des...*	56,85 €
Dark Summit*	64,85 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2	**66,85 €**
Dead or Alive 3	**64,85 €**
Dead to Rights*	68,85 €
Deadly Skies	68,85 €
Enclave*	XX €
ESPN Intern. Winter Sports	68,85 €
F1 2002	59,85 €
F1 2001	68,85 €
Falcone -into the Maelstrom*	57,85 €
Fila World Tour Tennis*	64,85 €
Fuzion Frenzy*	64,85 €
Galleon*	57,85 €
Game of Life*	61,85 €
Genma Onimusha*	59,85 €
Giants*	57,85 €
Grand Prix 4*	61,85 €
Gun Valkyrie*	61,85 €
Halo	**64,85 €**
Hunter*	57,85 €
Intern. Superstar Soccer 2 (ISS 2)*	XX €
Jet Set Radio Future*	57,85 €
Knockout Kings 2002*	61,85 €
Legends of Wrestling*	59,85 €
Loons*	53,85 €
Lotus Challenge*	57,85 €
Monopoly*	61,85 €
Moto GP*	64,85 €
MX 2002 /feat. R. Carmichael*	64,85 €
Nascar 2002*	XX €
Nascar Heat*	61,85 €
Nascar Thunder 2002*	XX €
NBA Live 2002	59,85 €
New Legends*	64,85 €
NHL 2002	61,85 €
NHL Hitz 2002	XX €
Nightcaster*	64,85 €
Obi-Wan	56,85 €
Oddworld Munchs Oddysee	**64,85 €**
Pirates - Legend of Black Kat*	59,85 €
Pirates of Skull Cove*	68,85 €
Project Gotham Racing	**64,85 €**
Rally Trophy*	58,85 €
Rallysport Challenge	64,85 €
Risk*	61,85 €
Rollercoaster Tycoon*	61,85 €
Sega GT 2002*	57,85 €
Sega Sports NBA 2K2*	68,85 €
Sega Sports NFL 2K2*	68,85 €
Sergeant Cruise*	57,85 €
Shadow of Memories*	56,85 €
Shrek*	**59,85 €**
Simpsons Road Rage*	46,85 €
Space Race*	61,85 €
Superman Part 1*	57,85 €
Taz wanted*	57,85 €
Terminator*	57,85 €
Test Drive Off Road*	61,85 €
Test Drive Overdrive*	61,85 €
Tetris Worlds*	64,85 €
Tony Hawks Pro Skater 2X	65,85 €
Transworld Skating*	53,85 €
Transworld Snowboarding*	61,85 €
Transworld Surfing	61,85 €
Unreal Championship*	61,85 €
V-Tennis*	57,85 €
Wreckless - The Yakuza Miss.*	**65,85 €**
Yager	64,85 €

ZUBEHÖR

Titel	Preis
Antennenadapter	22,85 €
DVD Playback-Kit	
+ Fernbedienung	**45,85 €**
Gamester	
- Arcade Stick*	41,85 €
- Controller (Standard)*	32,85 €
- Lenkrad Lotus Steering	64,85 €
- Lotus Pro Racer	36,85 €
- Memory Card	41,85 €
- RF Unit	13,85 €
- Scart/AV Kabel Lead	13,85 €
Konsole Xbox - (Vorbesteller-Pr.)	459,85 €
Logic 3 XBox	
- Arcade Stick	43,85 €
- Controller Verlängerungsk.	9,85 €
- Flight Stick	43,85 €
- Game Pad	29,85 €
- RF Adapter	13,85 €
- S-AV Video Kabel	13,85 €
- Scart Kabel + AV Adapter	13,85 €
- Wheel + Pedals	56,85 €
Mad Catz	
- Controller*	26,85 €
- Controller Panther*	41,85 €
- Lenkrad MC 2*	76,85 €
- Lightgun Light Blaster*	41,85 €
- Memory Card 8 MB*	36,85 €
- Premium Controller*	36,85 €
- XBox Tasche mit Logo*	23,85 €
Microsoft	
- Controller original	**36,85 €**
- Link Kabel	26,85 €
- Memory Card 8 MB original	**45,85 €**
RGB-SCART-Kabel - m. opt. Ausg.	26,85 €
Saitek	
- AV Kabel	9,85 €
- Controller Adrenalin	34,85 €
- Joystick Adrenalin*	39,85 €
- Lenkrad Adrenalin	59,85 €
Thrustmaster	
- Contr. (programmierbar)	34,85 €
- Contr. Ferrari Dual Power	36,85 €
- Freestyler Board	86,85 €
- Joystick Top Gun Fox 2 Pro	45,85 €
- Lenkrad 360 Modena	**73,85 €**
- Memory Card 8 MB	31,85 €

Xbox Konsole
459,85 €

zzgl. Versandkosten: 9,85 €

+++ Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert +++

Unsere Bestelladresse für [Deutschland]

- Post: Game it! - D-87488 Betzigau
- Telefon: 0831 / 57 51 57
- Telefax: 08 31 - 57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post

Unsere Bestelladresse für [Österreich]

- Post: Game it! - A-6691 Jungholz
- Telefon: 05676 - 83 72
- Telefax: 0049 831 - 57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post

- Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com

Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert
- Bestellungen über Internet, E-Mail, Telefon, Telefax oder Post
- Versandkosten bei Nachnahme: 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post); Österreich: 7,45 €
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 €; Österreich: 4,45 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 59,00 € versandkostenfrei
- Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
- Alle Spiele, soweit nicht anders angegeben, sind deutsche Versionen

- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- XX: Preis zum Zeitpunkt der Drucklegung unbekannt
- rot markierte Artikel: **Top-Artikel** • blau markierte Artikel: **Top-Neuerscheinungen** jetzt schon vorbestellen

Helplines: Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).
PC-Games: 01 90 - 87 32 68 24 • **Konsolen-Games:** 01 90 - 87 32 68 25 • **Computer:** 01 90 - 88 24 19 33

Nie mehr Athlon?

Seit Februar stellt AMD keine Athlon-Prozessoren mehr her und konzentriert sich stattdessen auf die Nachfolge-Prozessoren mit dem Namen Athlon XP. AMD-Pressesprecher Jan Gütter bestätigte gegenüber PC Games, dass der Prozessor nicht mehr ausgeliefert wird: „Wir produzieren nur noch XP-Prozessoren", sagte Gütter.
www.amd.de

DMA/133 und RAID

Innovision bietet nun eine PCI-Steckkarte an, die als DMA/133-Controller fungiert. Die Karte heißt Extrem I/O AP-1680 und unterstützt neben schnellen DMA/133-Festplatten auch RAID-Funktionen (RAID 0, RAID 1 und RAID 0+1), so dass zum Beispiel zwei gleiche Festplatten zu einem Datenträger zusammengefasst werden können. Darüber hinaus ist es möglich, am Controller gleichzeitig vier IDE-Geräte zu betreiben. Der AP-1680 ist auch zu DMA/100-Laufwerken kompatibel.
www.innovision.de

MP3-Aufnahmejukebox

Die deutschen Soundspezialisten von Terratec bringen eine schwarze MP3-Jukebox mit eingebauter 40-GByte-Festplatte in den Handel. Das Besondere: Sie kann eingelegte CDs gleich als MP3-, WMA- oder WAV-Datei auf die Festplatte kopieren. Abgerufen werden die Songs über ein leistungsfähiges Datenbanksystem. Das Gerät lässt sich per USB sogar an den PC anschließen, um die Titelnamen eingelegter Audio-CDs gleich aus dem Internet herunterzuladen. Der Preis für den C.A.R. 4000 beträgt stolze 999 Euro.
www.terratec.de

Noch mehr Grafikkarten

PNY Technologies heißt eine weitere Firma, die demnächst unter der Marke Verto ihre ersten GeForce4-Grafikkarten in den Handel bringt, darunter Platinen mit den GeForce4-Chips MX-420, MX-440, Ti-4400 und Ti-4600.
www.pny.com

Farbige Funkmaus

Logitechs Cordless Mouse gibt es in einer Special Edition, die mit vier farbigen Abdeck-Schalen geliefert wird. Die ausgelieferten Farben sind Blau, Gelb, Rot und Metallic. Die Funkmaus arbeitet bis zu zwei Meter von der USB-Empfangsstation problemlos und wird von Logitechs Treibersoftware „MouseWare" angetrieben. Die Special Edition kostet 43 Euro.
www.logitech.de

AMD-8000

Neuer Mainboard-Chipsatz von AMD

Zusammen mit dem noch in der Entwicklung befindlichen 64-Bit-Prozessor „Hammer" will AMD (Tel.: 089-450530) im vierten Quartal einen neuen Chipsatz anbieten. Der AMD-8000 soll modular aufgebaut sein und deshalb leicht von Mainboard-Herstellern zu verbauen sein. Besonders interessant ist der Einsatz der Hyper-Transport-Technologie, die bereits jetzt in Mainboards mit Nvidias Nforce-Chipsatz für hohe interne Speicherbandbreite und als Folge für mehr Gesamtperformance sorgt.



ZUKUNFTSMUSIK Der Prozessor mit dem Codenamen „Hammer" befindet sich noch in der Entwicklung.

LOGITECH Z-560

Bombastisches 4.1-Boxensystem

Die Zubehörspezialisten von Logitech (Tel.: 089-894670) präsentieren auf der CeBIT ein THX-zertifiziertes Lautsprecher-System mit dem Namen Z-560. Dies ist das Flaggschiff der neuen Z-Serie, zu der auch die weniger leistungsstarken Systeme Z-540 und Z-340 gehören. Dank speziell patentierter Technik sollen die Boxen ein realistisches Hörerlebnis bei PC-Spielen, DVD-Filmen und auch bei Musik-CDs erreichen. Das Z-560 besteht aus vier einzelnen Satelliten sowie einem Subwoofer, liefert effektiv 400 Watt Sound und soll ab Ende März für 299 Euro im Handel stehen.

KLANGSTARK Das Top-Modell der neuen Logitech-Boxenserie: das 5.1-System Z560.

PENTIUM 4 UND ATHLON XP

Preisrutsch bei Intel und AMD

Hauptprozessoren werden immer billiger. Intels (Tel.: 089-991430) Pentium-4-Prozessoren zwischen 1.600 MHz und 1.900 MHz sind mittlerweile bis zu 18 Prozent billiger als zu Anfang des Jahres. AMDs (Tel.: 089-450530) Athlon-XP-Prozessoren mit den Namen 1.600+, 1.700+, 1.800+ und 1.900+ kosten sogar bis zu 19 Prozent weniger. Wie zu erwarten, sind die High-End-Prozessoren AthlonXP 2.000+ sowie die Pentium-4-Varianten ab 2.000 MHz nicht günstiger geworden.



GÜNSTIG Seit Anfang des Jahres purzeln die Preise – bei einigen Prozessoren bis zu 19 Prozent.

VISIONTEK XTASY GEFORCE4 MX 440

Neuer Grafikkartenhersteller



NEUE GRAFIKKARTEN Visiontek bringt nun auch in Deutschland Grafikkarten auf den Markt.

Die ersten Grafikkarten der in Deutschland noch unbekannten Firma Visiontek (www.visiontek.com/deutsch) heißen Xtasy GeForce4 MX 420 und Xtasy GeForce4 MX 440. Beide AGP-Platinen sind mit den gleichnamigen Grafikchips von Nvidia bestückt und besitzen einen TV-Ausgang. Die MX 420 soll rund 169 Euro kosten, für die MX 440 fallen 30 Euro mehr an. Mehr zur Leistung der GeForce4-Grafikchips erfahren Sie in unserem großen GeForce4-Testbericht ab Seite 156.

CeBIT 2002 HANNOVER 13.-20.03.
AVM Halle 13, Stand C48

FRITZ! DSL/ISDN FRITZ!Card DSL

FRITZ!Card DSL
€ 149,-
unverbindliche Preisempfehlung, inkl. MwSt.

FRITZ! DSL

NEU!

FRITZ!Card DSL

- DSL- und ISDN-Controller (PCI-Steckkarte)
- DSL-Surfen, Mailen – schnell und sicher
- ISDN-Telefax, Daten, SMS, PC-Telefon u.v.m.
- DSL-Freigabe im PC-Netz leicht möglich
- Speed-optimiertes DSL-Hardwaredesign
- PC-integriert – zuverlässig und aufgeräumt
- Sofortstart – keine Zusatzgeräte notwendig
- Plug and Play für Windows XP, 2000, Me, 98, NT 4.0, Linux*



qualifiziert für DSL

Blitzschnell mit FRITZ!Card DSL

Bei FRITZ! gibt's was ganz Neues: FRITZ!Card DSL. Megaschnell surfen, universell kommunizieren. FRITZ!Card DSL bringt DSL und ISDN auf einer leistungsstarken Karte. Egal ob Powersurfen, Video-Download, SMS oder Telefax, die FRITZ!Card DSL bringt die Leitungen zum Glühen.

FRITZ!Card DSL holt mehr raus aus T-DSL und versteht sich dabei bestens mit T-Online, 1&1, AOL und anderen Internet-Anbietern. Natürlich ist auch FRITZ! drin, die Software für alles, was ISDN und PC so schön macht. Für den problemlosen Start bringt FRITZ!Card DSL alles Notwendige gleich mit und installiert sich kinderleicht. FRITZ!Card DSL verbindet Ihren PC ohne Umwege direkt mit DSL und ISDN.

Auf geht's in die Welt von DSL und ISDN. Einfach, zuverlässig schnell – mit FRITZ!Card DSL.

Mehr über FRITZ!Card DSL erfahren Sie unter www.avm.de/dsl, am Infotelefon +49(0)30 / 399 76-696 oder per E-Mail: info@avm.de. FRITZ!Card DSL ist ab sofort im Handel erhältlich.

FRITZ!Card DSL – Highspeed in allen Netzen

www.avm.de

High-Performance Communication by...



02/020

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30 / 39976-0, Fax: +49(0)30 / 39976-299

* Linux-Unterstützung in Vorbereitung

Return to Castle

Nachdem sie sich **ausgiebig mit dem Ego-Shooter beschäftigt** haben, fällen die Leser ihr Urteil. Das Resultat.

Noch vor wenigen Monaten wurden Ego-Shooter reihenweise und in erstaunlicher Geschwindigkeit von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert. Mit dem USK-Stempel „ab 18" mussten die Hersteller der Spiele im besten Fall rechnen. So wetteten viele darauf, dass auch **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** bald nach seinem Erscheinen unter die Ladentheken verbannt würde. Doch die Zeiten haben sich geändert; die zuständigen Behörden scheinen ihre Entscheidungskriterien moderater auszulegen als früher. Die für Genrefans sehr angenehme Folge: **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** bekam von der USK eine Freigabeempfehlung



Favorisierte Waffen

Auf Scharfschützengewehr (32 %), Maschinenpistole (31 %) und Flammenwerfer (22 %) stürzen sich die Spieler am liebsten. Die Schlusslichter mit je einem Prozent: Messer, Pistole, Granate.

Gnade der späten Geburt

83 Prozent finden Spiele, deren Handlung im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist, generell unproblematisch. Neun Prozent stören sich daran. Acht Prozent ist es einerlei.

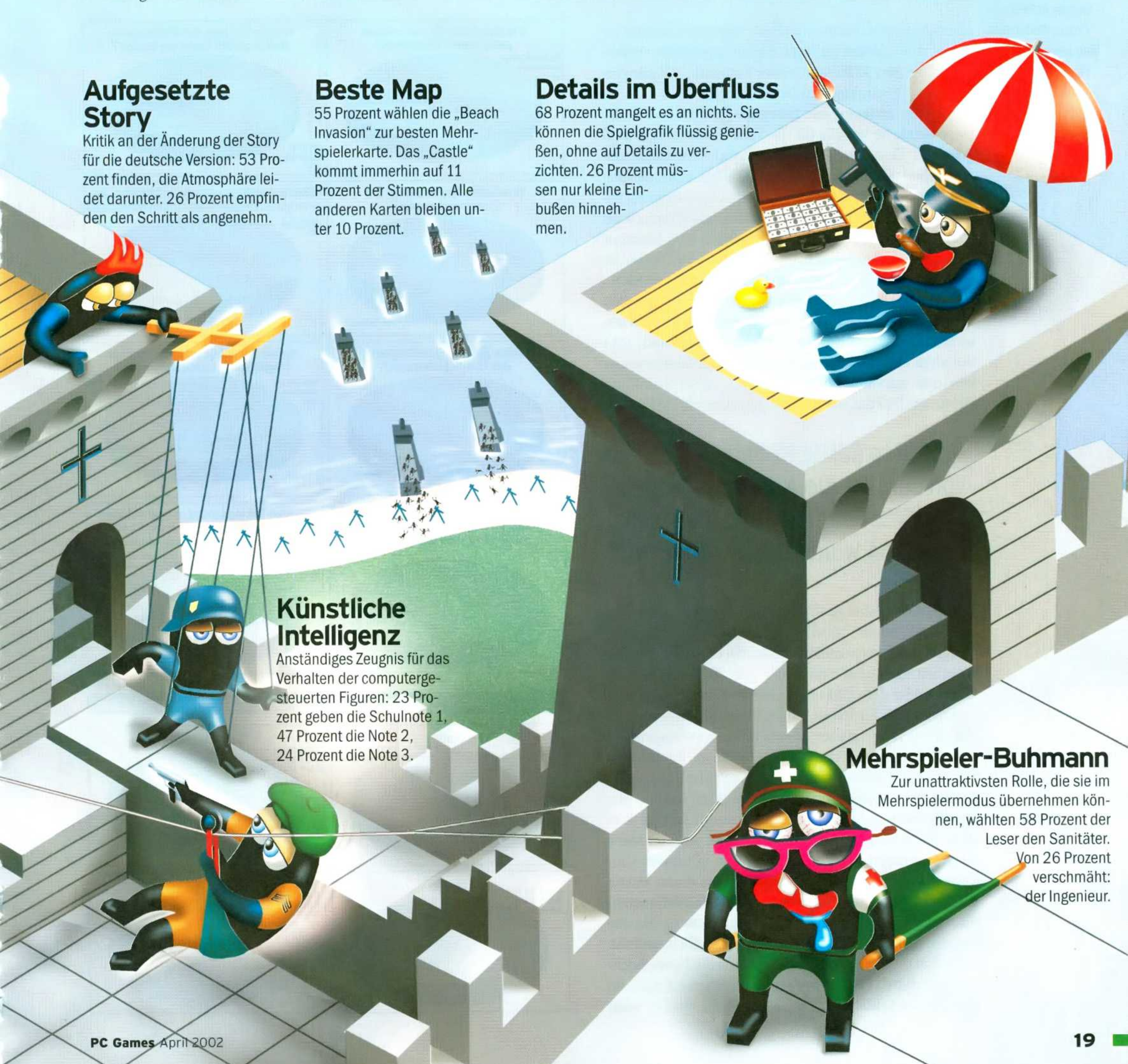
Gegner – Licht und Schatten

Publikumsliebchen ist, wenig überraschend, die sexy Elitewache in enger Uniform – mit 36 Prozent Zustimmung. Für die Zombies können sich nur neun Prozent erwärmen.

Wolfenstein (dt.)

„ab 16", weil es auf unnötig brutale Details in der Grafik verzichtet – dabei sind die Unterschiede zu älteren Produkten in diesem Punkt nicht gerade augenfällig.

Aus der deutschen Version sind aber auch andere Streitpunkte gestrichen worden: Statt gegen Nazis zieht der Spieler gegen eine Sekte in den Kampf – folglich sind auch die einschlägigen Symbole weggefallen, was die Gefahr einer Indizierung wesentlich vermindert. Das Szenario blieb gleichwohl: Zur Zeit des Zweiten Weltkriegs sind die Deutschen böse. Haben die Leser ein Problem mit der Thematik „Zweiter Weltkrieg"? 83 Prozent verneinen. 53 Prozent finden vielmehr, dass die Story-Kosmetik, die ihnen eventuelles Unbehagen ersparen sollte, die Atmosphäre im Spiel beeinträchtigt. Im Vergleich zum amerikanischen Original wirke die deutsche Version zu „zu künstlich". Seltsam erscheint dieses Resultat allerdings unter dem Gesichtspunkt, dass die Rahmenhandlung in allen Fassungen des Spiels gleichermaßen satirisch überzeichnet ist, denn – plakativer kann man es nicht mehr machen – die Schurken bekommen Rückendeckung von zerfledderten Zombies. Dies ist im Übrigen eine Eigenheit von **Return to Castle Wolfenstein (dt.)**, die



Aufgesetzte Story
Kritik an der Änderung der Story für die deutsche Version: 53 Prozent finden, die Atmosphäre leidet darunter. 26 Prozent empfinden den Schritt als angenehm.

Beste Map
55 Prozent wählen die „Beach Invasion" zur besten Mehrspielerkarte. Das „Castle" kommt immerhin auf 11 Prozent der Stimmen. Alle anderen Karten bleiben unter 10 Prozent.

Details im Überfluss
68 Prozent mangelt es an nichts. Sie können die Spielgrafik flüssig genießen, ohne auf Details zu verzichten. 26 Prozent müssen nur kleine Einbußen hinnehmen.

Künstliche Intelligenz
Anständiges Zeugnis für das Verhalten der computergesteuerten Figuren: 23 Prozent geben die Schulnote 1, 47 Prozent die Note 2, 24 Prozent die Note 3.

Mehrspieler-Buhmann
Zur unattraktivsten Rolle, die sie im Mehrspielermodus übernehmen können, wählten 58 Prozent der Leser den Sanitäter. Von 26 Prozent verschmäht: der Ingenieur.


KLAR, ODER? Die Gegner in Return to Castle Wolfenstein sind keine Nazis. Sie sind Sektenjünger.


AUS ALLEN ROHREN Für die Dynamik des Einzelspielerteils kassiert Return to Castle Wolfenstein Bestnoten.

überraschend schlecht ankommt: Nur neun Prozent erklären die Untoten zu ihren Lieblingsgegnern. Außerdem vergeben 34 Prozent in der Kategorie „Glaubwürdigkeit" die Schulnote 4 oder schlechter.

Auf der anderen Seite haben die Änderungen in der Story deutliche Vorteile für die Vertriebsfirma Activision gebracht. Das aktuelle Konkurrenzprodukt **Medal of Honor: Allied Assault** von Electronic Arts behandelt die gleiche Thematik, verzichtet aber auf jede Übersteigerung zugunsten des Realismus. Unter anderem deshalb sprach die USK nur eine Empfehlung „ab 18" aus, so dass **Medal of Honor: Allied Assault** von Anfang an stärker im Fokus der Jugendämter steht als **Return to Castle Wolfenstein (dt.)**.

Dem Spaß tut Activisions Sonderweg letztendlich auch keinen Abbruch, denn erschlagende 98 Prozent unserer Leser hätten **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** trotzdem eine Wertung oberhalb der 80er-Grenze gegeben und stimmen so mit der PC-Games-Redaktion (Testurteil: 86 Prozent) voll und ganz überein. 38 Prozent sprechen sich dabei gar für eine 90er-Wertung aus. Ob es um Grafik, Sound, Musik, Absturzsicherheit, Missionsdesign, Zwischensequenzen oder Steuerung geht: Die Mehrheit sagt „gut" oder „sehr gut". Somit stellen die Einzelspieler dem Titel ein hervorragendes Zeugnis aus.

> Return to Castle Wolfenstein bekam von der USK **die Altersempfehlung „ab 16".** Der Konkurrenztitel Medal of Honor: AA wurde „ab 18" eingestuft.

Ein heikles Thema ist hingegen der Multiplayer-Modus. Zwar haben diesen bereits 80 Prozent ausprobiert und 70 Prozent aus der Gruppe bewerten ihn mit den Schulnoten 1 oder 2. Doch: Der Nachschub an neuen Karten für gesellige Duelle ist im Vergleich mit anderen Ego-Shootern gering. Sonst dauert es nur wenige Wochen, bis Freizeit-Designer das Netz mit eigenen Maps regelrecht fluten. Auch dass 62 Prozent in unserer Umfrage bekunden, sie hätten kein Interesse daran, einem Clan beizutreten, der sich **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** verschrieben hat, spricht dafür, dass es um die Langlebigkeit der Mehrspieler-Szene schlecht bestellt ist. Natürlich gibt es Fan-Seiten, auf denen die Fahne hochgehalten wird. Ob dadurch ein verspäteter Erfolg im Netz zustande kommt, ist jedoch fraglich. DANIEL CH. KREISS





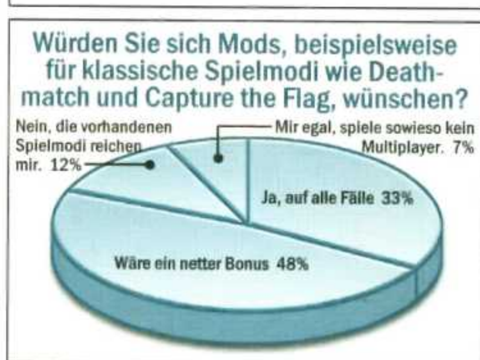




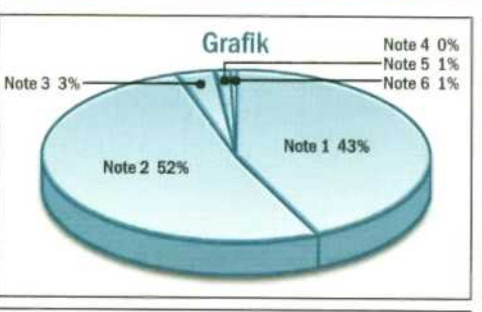


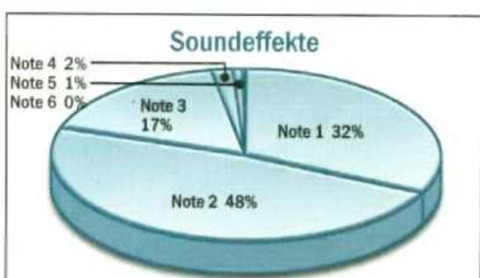


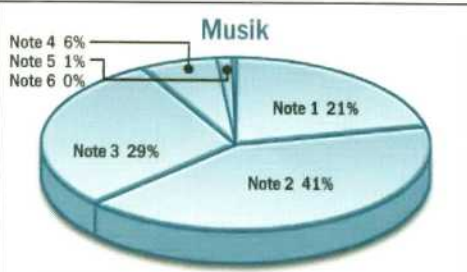


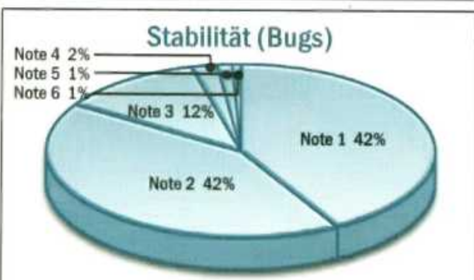


Einzelne Aspekte von Lesern in Schulnoten bewertet









premiere²



Die Suche hat ein Ende. Fujitsu Siemens Computers zeigt die Zukunft des High-End-Computers schon jetzt. Keine Kompromisse mehr, kein Warten, kein Streß. Die Antwort ist Speed. Der SCALEO 800Si, mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 2,20 GHz, bietet in verschiedenen Konfigurationen Power, volle Ausstattung, perfekte Verarbeitung, beste Komponenten und ein atemberaubendes Design – erhältlich ab April 2002. Alles was wichtig ist – heute und morgen.

Fujitsu Siemens Computers bietet Original Microsoft® Windows® vorinstalliert an.
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Energizing your Life: www.fujitsu-siemens.de oder (01805) 372 100 (12 ct./Min.)

CEBIT
Hannover 13.-20.3.2002
Besuchen Sie uns auf der CEBIT in Halle 1: Stand 5e2.
Herzlich Willkommen!

SCALEO 800Si - DIE ULTIMATIVE GAME-MACHINE

Wir bieten schon heute die schnellste CPU von Intel®. Der Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 2,20 GHz. Wir bieten schon heute die schnellste Grafikkarte von nVidia. Die GeForce4Ti mit 128 MB. Wir bieten DDR-SDRAM, wir bieten Aluminium-Gehäuse. Wir bieten Firewire und weitere Features als Option. Wir bieten die Zukunft. Die Suche hat ein Ende.

- Prozessor: Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 2,0 oder 2,20 GHz
- Speicher: 256 MB oder 512 MB DDR-RAM
- Grafik: nVidia GeForce4Ti 128 MB DDR TV-Out
- Festplatte: 40 GB oder 80 GB mit 7.200 rpm
- Laufwerk: DVD-ROM
- Brenner: DVD+RW optional
- Netzwerk: LAN 10/100 RJ45 PCI
- Schnittstellen: u.a. USB front/rear, Firewire, Audio front/rear
- Gehäuse: SCALEO 800Si Aluminium
- Software: Windows® XP Home Edition

ab EUR 1.999,-*

SCALEO 800S

*) unverbindliche Preisempfehlung inkl. ges. Mehrwertsteuer.
Preise, Liefermöglichkeiten und technische Änderungen vorbehalten. Produktabbildungen ähnlich.
Dieses Angebot ist gültig ab 01. April bis 31. Mai 2002.
Die in diesem Dokument wiedergegebenen Bezeichnungen können Marken sein, deren Benutzung durch Dritte für eigene Zwecke die Rechte der Inhaber verletzen können. Pentium® und das Intel inside® Logo sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder deren Tochtergesellschaften in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern.

Erhältlich bei: comtech, EP: ElectronicPartner, Fröschl, Karstadt, Kaufhof, MediMax, ProMarkt, RedZac

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

Rasend schnell mit Intel® Pentium® 4 Prozessor bis zu 2.20 GHz. Abgefahren günstig.

LPP Dialog

jetzt bis zu **2.20 GHz**

Gleich mitbestellen:
15" TFT Display 151FP
Aufpreis nur **579 €**

DELL™ Allround PC
DIMENSION™ 4400
Intel® Pentium® 4 Prozessor 1,70 GHz
- 128 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- 64 MB nVidia GeForce2 MX Grafikkarte mit TV Out
- 48x CD-ROM Laufwerk
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2]

899 €
Systempreis ohne TFT Display.
Angebot siehe rechts oben.

Matthias Gottheis, Vertrieb

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.



DELL™ Allround PC DIMENSION™ 4400

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.20A GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit **266 MHz Frontside Bus**
- **128 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz**
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 40 GB** Festplatte nur 58 €
- **64 MB nVidia GeForce2 MX Grafikkarte mit TV Out**
  64 MB nVidia GeForce3 Ti200 Grafikkarte nur 116 €
- 48x CD-ROM Laufwerk
  Aufpreis für 16x DVD Laufwerk nur 82 €
- 16 bit Sound
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], MS Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Beim Kauf von MS Office XP SB (OEM) oder MS Office XP Pro (OEM) erhalten Sie MS Windows® XP Pro (OEM) gratis.

899 €
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.70 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.80 GHz — **949 €**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2A GHz**, 512 KB Cache — **1.249 €**

Finanzierung schon ab **29,56 €** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

17" Monitor E771
16.0" V.I.S., 70 kHz, 0.27 mm,
max. 1024 x 768/85 Hz
nur 199 €



4758 – D500302





DELL™ Multimedia PC DIMENSION™ 4400

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.20A GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit **266 MHz Frontside Bus**
- 256 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für **120 GB**** Festplatte nur 174 €
- **64 MB nVidia GeForce3 Ti200 4x AGP Grafikkarte**
  64 MB nVidia GeForce3 Ti500 Grafikkarte mit TV Out nur 174 €
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **24x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **harman kardon HK 695 Stereo-Aktiv-Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], MS Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl.1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Beim Kauf von MS Office XP SB (OEM) oder MS Office XP Pro (OEM) erhalten Sie MS Windows® XP Pro (OEM) gratis.

1.499 €
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.70 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 512 KB Cache — **1.849 €**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2.20A GHz**, 512 KB Cache — **2.099 €**

Finanzierung schon ab **49,29 €** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Monitor M991
18.0" V.I.S., 95 kHz, 0.26 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 319 €



4758 – D520302

Sparen Sie bis zu 100 € bei Internet Bestellung.

Zusätzlich erstatten wir Ihnen bei Bestellung eines Dell™ Dimension™ PCs ab 1.800 € oder eines Dell™ Inspiron™ Notebooks ab 2.500 € nachträglich bis zu 100 €, wenn Sie uns Ihre Dell Rechnung zusammen mit einem Mail-in Coupon (erhältlich unter www.dell.de/Mail-in) zurücksenden.

Mit Formel Dell fahren Sie in einer eigenen Klasse - Topspeed bei der Leistung und sparen bis zum Abwinken. Die Gründe dafür sind ganz einfach: Wir sind der weltweit größte Computer-Hersteller und geben die beim Einkauf eingesparten Preisvorteile direkt an Sie weiter. Bestes Beispiel: Unsere High-Speed Systeme mit Intel® Pentium® 4 Prozessor mit bis zu 2.20 GHz und 512 KB Cache liefern Ihnen die Performance wo Sie sie am meisten benötigen. Hohe Speicherkapazität und Leistung gefällig? – bitteschön: Der neue DDR-SDRAM-Speicher mit 266 MHz und der bewährte Intel® 845 Chipsatz ermöglichen eine deutlich schnellere Performance von 15 Prozent. Und für eine Spitzengrafik sorgt die neue Geforce3 Ti500 High End Karte mit TV Out. Bestellen Sie jetzt die aktuellste Technologie in zuverlässiger Dell™-Qualität. Rufen Sie uns an oder begeistern Sie sich für Top-Leistung auf unserer Homepage: www.dell.de

Dell™ PCs – mit Original Microsoft® Windows® vorinstalliert.
www.microsoft.com/piracy/howtotell

intel inside pentium 4

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 70 €. Rufen Sie an für Ihr individuelles Angebot! Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Die Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich.

[1] **Effektiver Jahreszins nur 11,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**
[2] Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version.
** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.

Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen).

Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

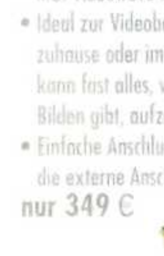
NEU:
Dell™ Inspiron™ Notebooks mit Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor-M mit bis zu 1.70 GHz.

DELL™ Upgrades

Digitale/analoge Videoschnittkarte

- Digitale (iEEE 1394) und analoge (S-VHS und Cinch) Anschlüsse
- Top aktuelle Videoschnittsoftware schon im Lieferumfang enthalten: MGI Videowave IV
- Ideal zur Videobearbeitung von zuhause oder im Büro – die Karte kann fast alles, was es an bewegten Bildern gibt, aufzeichnen.
- Einfache Anschlussmöglichkeit durch die externe Anschlussbox

nur 349 €




ZIP Built-In Laufwerk

Ihre wichtigen Daten mit Hilfe von Zip Built-In organisieren, gemeinsam nutzen und verwalten.

250 MB nur 119 €



Philips cSmart SVI

1000 ANSI Lumen, 6000 Std. Lampen-Lebensdauer, SVGA, 3,6 kg

nur 3.019 €







DELL™ Professional PC DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.20A GHz

- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **128 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 80 GB** Festplatte nur 174 €
- **64 MB nVidia GeForce2 MX Grafikkarte mit TV Out**
  64 MB nVidia GeForce3 Ti200 Grafikkarte nur 116 €
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- 16 bit Sound
- Stereo-Aktiv-Lautsprecher
- Optional Modem nur 35 €; ISDN Karte nur 116 €
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[1], MS Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Beim Kauf von MS Office XP SB (OEM) oder MS Office XP Pro (OEM) erhalten Sie MS Windows® XP Pro (OEM) gratis.

1.199 €

Systempreis ohne TFT Display

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.70 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 512 KB Cache — 1.549 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2.20A GHz**, 512 KB Cache — 1.799 €

Finanzierung schon ab **39,43 €** mtl./Laufzeit 36 Monate[2]

21" Flat Display Monitor UltraScan P1130 mit FD „Trinitron®" CRT 19,8" V.I.S., 121 kHz, 0.24 mm, max. 1600 x 1200/85 Hz
nur 869 €



4758 – D900302



DELL™ Allround Notebook INSPIRON™ 4100

Mobile Intel® Pentium® III Prozessor-M

- 128 MB PC 133 SDRAM, max. 1024 MB
- **20 GB** EIDE Festplatte**; Aufpreis für 30 GB** nur 174 €
- **14,1" SXGA+ TFT Display, Auflösung 1400 x 1050**
  14,1" UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200 nur 145 €
- **ATi Mobility™ Radeon, 16 MB 4x AGP Grafikchip**
  bei 1,20 GHz: nVidia GeForce2 Go, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafik
- **8x DVD-ROM Laufwerk**, 3,5" Diskettenlaufwerk (modular)
- **Internes 56K/V.92 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip
- Dual Pointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 56 Wh Kapazität, Netzteil
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[1], MS Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 32 x 3,8 x 25 cm; 2,5 kg

Beim Kauf von MS Office XP SB (OEM) oder MS Office XP Pro (OEM) erhalten Sie MS Windows® XP Pro (OEM) gratis.

1.799 €

- mit Mobile Intel® Pentium® III Prozessor-M, 1 GHz
- mit Mobile Intel® Pentium® III Prozessor-M, 1.13 GHz — 1.969 €
- mit Mobile Intel® Pentium® III Prozessor-M, **1.20 GHz** — 2.099 €

Finanzierung schon ab **59,15 €** mtl./Laufzeit 36 Monate[2]

NEU! AVM FRITZ!Card DSL
Highspeed in allen Netzen. Die PCI Karte vereint ADSL Modem und ISDN Contoller.
nur 149 €



4758 – 1130302

DELL™ Multimedia Notebook INSPIRON™ 8200

Neu: mit Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor-M

Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor-M

- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM**, max. 1024 MB
- **40 GB** EIDE Festplatte**; Aufpreis für 60 GB** HD nur 290 €
- 15" SXGA+ TFT Display, Auflösung 1400 x 1050
  15" Super-View UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200 nur 116 €
- **nVidia GeForce2 Go, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafikchip**
  nVidia GeForce4 Go, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafikchip (verfügbar ab Ende März) nur 174 €
- **Fest eingebautes 8x/4x/24x CD-RW Laufwerk;** 3,5" Diskettenlaufwerk (modular)
- **Internes 56K/V.92 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, iEEE 1394 (FireWire)
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 66 Wh Kapazität, Netzteil
- MS Windows® XP Home Edtion (OEM; Recovery CD)[1], MS Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 33 x 4,3 x 27 cm; 3,5 kg

Beim Kauf von MS Office XP SB (OEM) oder MS Office XP Pro (OEM) erhalten Sie MS Windows® XP Pro (OEM) gratis.

2.699 €

- **mit Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor-M, 1.60 GHz**
- **mit Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor-M, 1.70 GHz** 2.939 €

Finanzierung schon ab **88,75 €** mtl./Laufzeit 36 Monate[2]

AVM ISDN-Controller FRITZ!Card PCMCIA
ISDN-Datenkommunikation mit dem Notebook; durch die hochintegrierte SMD-Technologie extrem kompakt und störungssicher **nur 229 €**



4758 – 1370302

Pressestimmen

„Das Unternehmen mit dem besten Support", „Produkt des Jahres 2000/2001", PC Magazin „Anbieter des Jahres 1999", PC Direkt 02/2000

Service:
„Sehr Gut", ARD Ratgeber Technik 06/2001
„Bester Service", PC Magazin 05/2001
„Hardware Test Platz 1", PC Welt 06/2000

Inspiron™ 4100:
Testsieger PC Welt 02/2002
„Sehr gut" Notebook, Organizer & Handy 01/2002

DELL™ High-End PC DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.20A GHz

- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 Ti500 4x AGP Grafikkarte mit TV Out**
- **DVD + RW Recorder – zum brennen von DVDs, CDs und CD-RWs**
- Optional 250 MB ZIP Laufwerk nur 119 €
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Optional Modem nur 35 €; ISDN Karte nur 116 €
- **Altec Lansing ADA 885 Dolby® Digital Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[1], **MS Office XP Professional** (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

Beim Kauf von MS Office XP SB (OEM) erhalten Sie MS Windows® XP Pro (OEM) gratis.

2.699 €

Systempreis ohne Monitor

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.70 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 512 KB Cache — 3.049 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2.20A GHz**, 512 KB Cache — 3.299 €

Finanzierung schon ab **88,75 €** mtl./Laufzeit 36 Monate[2]

17" TFT Display 1702P
Auflösung 1280 x 1024, Kontrast 200:1, Blickwinkel H 80°/ V 80°,
nur 1.049 €

4758 – D920302

DELL™ Ultra-High-End INSPIRON™ 8200

Neu: mit Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor-M

Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor-M

- **512 MB PC 2100 DDR-SDRAM**, max. 1024 MB
- **40 GB** EIDE Festplatte**
- **15" Super-View UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200**
- nVidia GeForce2 Go, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafikchip
  nVidia GeForce4 Go, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafikchip (verfügbar ab Ende März) nur 174 €
- **Fest eingebautes DVD/CD-RW Combo-Laufwerk mit 8x DVD, 16x CD-RW (Burn Proof), 24x CD Laufwerk;** 3,5" Diskettenlaufwerk (modular)
- **Internes 56K/V.92 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, iEEE 1394 (FireWire)
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 66 Wh Kapazität, Netzteil
- MS Windows® XP Home Edtion (OEM; Recovery CD)[1], **MS Office XP Professional (OEM)**, Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 33 x 4,3 x 27 cm; 3,5 kg

3.499 €

- **mit Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor-M, 1.60 GHz**
- **mit Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor-M, 1.70 GHz** 3.739 €

Finanzierung schon ab **115,05 €** mtl./Laufzeit 36 Monate[2]

Lind Power Auto-/Air Adapter
Power Adapter für alle Dell™ Notebooks
nur 123 €





4758 – 1380302

DELL™ Peripherie-Geräte

Lexmark Z33
9 S./Min. s/w 5 S./Min Farbe, 2400 x 1200 dpi — 69 €

Canon S520
Niedrige Verbrauchskosten durch Single Ink Technologie, 14 S./Min. s/w 9 S./Min Farbe, 1440 x 720 dpi — 199 €



Lexmark LaserJet E210 Laserdrucker
12 S./Min. s/w — 249 €

HP ScanJet 4400
1200 dpi 48-Bit — 136 €



NEU! HP Officejet D135
All-In-One Gerät — 599 €



MS Intelli Mouse Optical — 46 €

Logitech Cordless Desktop
optical Tastatur und Maus — 142 €



AVM FRITZ! Card PCI v2.0 — 82 €

Besuchen Sie unseren Online Shop für Zubehör.
www.dell.de/dellware
Versandkosten nur 11 €.





Schneller am Ziel dank E-Value™

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!






Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen, Tel. 0800/2 52 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/567608 Geschäftskunden, Tel. 01 79/567607 Privatkunden, Fax 01 79/567605, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH-1215 Genève 15, Tel. 0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch




DARUM DELL™

0800/2 52 33 55*   www.dell.de

*Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit

Die Zukunft

Auf der Messe Milia in Cannes tauschen Manager und Designer **Gedanken über die Spiele von morgen** aus. Das neue Entertainment soll alle Plattformen verbinden.

Das französische Schmuckstädtchen Cannes kuschelt sich in weich gekurvte Buchten. Es gibt Palmen, eine lange Strandpromenade, von der alle paar Meter eine Gasse abgeht, Cafés, Cafés, Cafés, teure Ladenzeilen und Altbau-Hotels, hübsche Mädchen in Röcken von Chanel, Omas im Nerz bei 18 Grad im Frühling und Penner, die mit britischem Cockney-Akzent um Geld bitten. Dass hier in jedem Frühling das Herz des interaktiven Entertainment schlägt, dass sich ausgerechnet hier „Computermenschen" aus aller Welt treffen, um zu diskutieren, zeigt eines: Die Branche ist groß und mächtig geworden. Wenn die Milia ihre Türen öffnet, herrscht Business.

Hinter dem gläsernen Palais des Festivals, wo später im Jahr auch das Filmfest gefeiert wird, schwanken Yachten im Hafenbecken, die Disney, Microsoft und Motorola für ungestörte Gespräche und mondäne Partys gemietet haben. So eng liegen Unterhaltung, Software und Kommunikationstechnologie nebeneinander. Im Inneren breitet sich das messeübliche Meer aus Firmenständen aus. Weil das verwinkelte Palais statt großer Hallen viele überschaubare Zonen bietet, bleibt die Stimmung trotzdem gemütlich.

THQ-Boss Brian Farrell grüßt im Vorbeigehen gut gelaunt. Er ist auf dem Weg in die dritte Etage, wo er auf der Bühne eines Kinosaals zu Publikum sprechen soll. Sein Kernsatz in der Rede: „Wir können nicht mehr nur Spiele machen!" Unter den Zuhörern sitzen Kollegen, Konkurrenten, Journalisten. Auf den Fluren sprechen hinterher auch sie über das große Thema „Konvergenz": Produkte sollen her, die Fernsehen, Internet und alle Spieleplattformen verbinden, indem sie die Kunden hin und her locken. Paul Jackson vom Markforschungsunternehmen Forrester begründet im Interview, warum: „Interaktives Fernsehen, Handys und mobile Spielgeräte bedeuten, man kann schnell rein und wieder raus. Und es ist billig. Da ist das Publikum viel größer als bei klassischen Games." Andere Redner im Kino stimmen Brian Farrell zu. Das Ziel sei es, die Masse durch ganz einfache Konzepte an das Hobby Spielen heranzuführen. Erst danach könne die Entwicklung bei PC und Konsolen wieder richtig große Sprünge machen. Die TV-Sender BBC und RTL führen an Beispielen wie der **Big Brother**-Show vor, wie weit



ORT MIT STIL Im Palais des Festivals finden später im Jahr auch die berühmten Filmfestspiele statt.



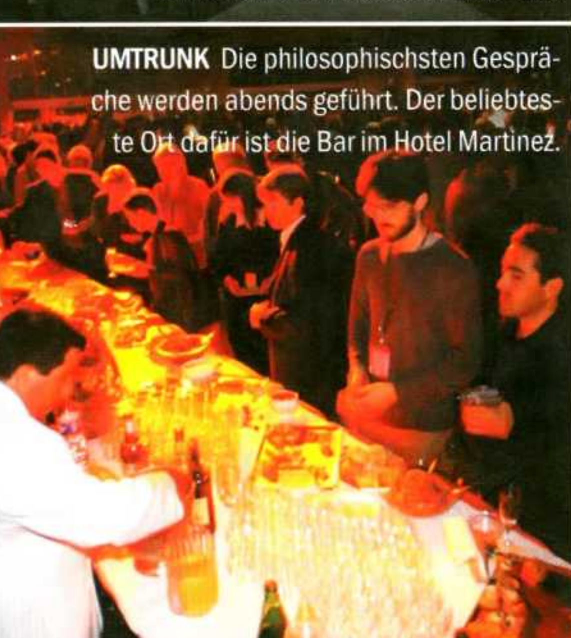
VISIONEN THQ-Chef Brian Farrell spricht über die nächste Entertainment-Generation.


GENERATIONEN Charles Cecil (Revolution Software) im Gespräch mit indischen Entwicklern im Game-Developers-Village.


MARKTFORSCHER Paul Jackson sieht den Massenmarkt für Spiele ganz langsam entstehen – durch portable Spielgeräte.

der Spiele


GEKLÜNGEL Der Gedankenaustausch im kleinen Kreis macht die Milia aus.


UMTRUNK Die philosophischsten Gespräche werden abends geführt. Der beliebteste Ort dafür ist die Bar im Hotel Martinez.


AUDITORIUM Per Fernbedienung können die Zuhörer der Diskussion am runden Tisch bei Blitzumfragen ihre Meinung beitragen.


ZUKUNFT ONLINE „Alle Genres online zu bringen, ist der Plan", sagt Scott McDaniel von Sony.

sie die Inhalte schon gemischt haben, und Spezialisten wie Intel erzählen davon, welche Technologien sie dafür anbieten wollen.

An den Ständen unterhält man sich eher über Fragen, die Spieler zu Hause auch stellen. Oft geht es darum, welche der neuen Konsolen – Gamecube, Playstation 2 und Xbox – überleben können. Vor allem das Rennen zwischen Nintendo und Microsoft gilt vielen als „noch nicht entschieden". Dass der Platz für alle drei Systeme reicht, zweifeln die meisten an. Einig ist man sich darin, dass der PC erfolgreich bleibt. Scott McDaniel, PR-Vize-Chef bei Sony Online, fügt nur hinzu: „Der Haushalt der Zukunft wird mindestens zwei Geräte besitzen, mit denen man zocken kann." Aber was? Welche Art von Spiel?

Die Suche nach einer Antwort: Im „Game-Developers-Village", einem Sammelstand, präsentieren unbekannte Designer ihre Projekte. Sie kommen aus Indien, Deutschland oder Amerika und haben sich für den Milia-Auftritt lange vorher beworben. Der Veranstalter trägt alle Kosten, um den Nachwuchs zu fördern. Jetzt hoffen die Teams, Geschäftspartner zu finden. Wenig überraschend: Ideen für die Zukunft können die Newcomer noch nicht auf den Tisch legen. Sie üben. Doch mitten im drängelnden Publikum steht auf einmal einer mit Erfahrung: Charles Cecil, der Macher der Adventure-Serie **Baphomets Fluch**. Charles will in der nächsten Entertainment-Generation Film und Spiel verschmelzen sehen (mehr dazu ab Seite 26). Und Paul Jackson von Forrester Research gibt ihm Recht, dass bei den Erzählweisen in Spielen Verbesserungsbedarf besteht. „Vergesst die Grafiken!" setzt Paul dabei an. „Die sind längst, längst gut genug. Aber wir wissen zum Beispiel, dass Zwischensequenzen oft übersprungen werden. Das heißt, es müssen Wege gefunden werden, Storys zu erzählen, ohne die Spielgeschwindigkeit zu mindern."

Sony-Mann Scott McDaniel verteilt die Prioritäten anders: „Kommunikation ist das Wichtigste. Wir müssen globale Gemeinschaften formen, die Leute zueinander führen." Der Erfolg von Sony mit **Everquest** stärkt Scotts Position, aber sein Gedanke geht über Rollenspiele dieser Art hinaus. „Alle Genres online zu bringen, ist der Plan", legt er dar. „Es gibt ja schon viele Spiele mit Online-Komponenten: **Diablo, Starcraft, Age of Empires**, Ego-Shooter. All diese Titel sind aber nach jeder Partie wieder zu Ende. Man fängt mit leeren Händen an und hört mit leeren Händen auf. Nur einen Ranglistenplatz hat man." Das solle geändert, Welten kreiert werden, die sich beständig entwickeln.

Es gibt also Raum für frische Ansätze. Angesprochen auf die Sehnsüchte von Entwicklern wie Guido Henkel (**Planescape: Torment**), der vor einem Monat in PC Games mit der kreativen Enge beim Spiele-Design haderte, zieht Scott aber eine harte Grenze: „Kreativität und Business müssen in der Balance bleiben. Wenn einer denkt, Spiele seien eine Kunstform und er sei Künstler – Spiele sind immer noch ein Geschäft, in das jemand Geld investiert, um eine Vision in ein Produkt zu verwandeln. Den hungernden Maler, der nur aus Leidenschaft arbeitet, kann es in unserer Branche nicht geben." Den Kunden fehle bis heute ein bisschen der Abenteuergeist, bestätigt Paul Jackson: „Gegen Dinge, die etwas anders sind, hegen sie Misstrauen. Deswegen schlagen neuartige Spiele wieder und wieder fehl." Ganz ohne schwarzen Peter lässt der Marktforscher die Industrie aber nicht davonkommen. Natürlich hätten daran auch die Preise für Software Schuld: „Ich meine, wir reden hier von 50 Euro für jeden neuen Titel. Da sagt man nicht so einfach: ‚Ich probier es aus!'"

Inspirationen dafür, wie die sicheren Erfolgsprogramme zumindest mit mehr Stil verpackt werden könnten, liefert der „New Talents"-Stand, an dem die Milia einen Wettbewerb für Studenten ausgeschrieben hat. Auf den Bildschirmen der jungen Grafiker dort sind Internetseiten und Multimedia-Info-Programme zu sehen, deren Design an das Niveau von MTV-Spots heranreicht. Wieso sind Menüs in Spielen nie so schön? Und wüssten solche Künstler nicht auch bei der Gestaltung künstlicher Welten und Figuren Impulse zu geben?

Es ist der letzte Tag. Auf der Messe selbst und abends in den Bars sind Kontakte geknüpft, Pläne geschmiedet, Deals abgeschlossen worden. Auf die Frage, ob er während der Messe ein einziges Mal mit einem Spieleprogrammierer gesprochen habe, sagt einer der Studenten trotzdem: „Hm, nee, ich habe von dem Thema doch gar keine Ahnung." Dann denkt er nach. „Stimmt natürlich, wir könnten zusammen wahrscheinlich schon etwas Spannendes erschaffen." Die Stellfläche des Game-Developers-Village beginnt zehn Meter weiter, schräg gegenüber. Gelegenheit verpasst. Die Milia 2003 wird wieder eine bringen. DANIEL CH. KREISS





Rückkehr der Rätsel

Mit Baphomets Fluch 3 will Charles Cecil eine neue Art von Adventure zustande bringen, schnell und unterhaltsam. Der Chef von Revolution Software im Gespräch mit PC Games.

PC Games: Charles Cecil, 2D-Adventures sind tot. Warum? Haben die Menschen ihre Lust auf Geschichten verloren?

Charles Cecil: Nein, nein, diese Lust gibt es noch. Sehr sicher sogar. Es ist nur so, dass uns die Technik ganz neue Spiele-Formen ermöglicht hat. Für den technischen Stand von vor zehn Jahren waren die traditionellen Adventures wunderbar, aber inzwischen sind sie einfach überholt und abgehängt worden. Ehrlich gesagt, mich hat der Frust schon gepackt, als ich mit **Baphomets Fluch 2** beschäftigt war – in 2D sind die Optionen beim Spielkonzept fürchterlich begrenzt.

PC Games: Sind sich darin alle Designer einig? Wie sprecht ihr hinter den Kulissen über Adventures?

Charles Cecil: Keine Ahnung, ich werde nie eingeladen. Nein, ernsthaft – da wird schon diskutiert. Und der Punkt, in dem ich mit den meisten uneinig bin, ist eben, dass ich sage: ‚Vergesst 2D, schmeißt alle Konzepte weg, die wir bisher hatten, und erfindet das Ding neu.' Nur der Kern darf und muss bleiben.

PC Games: Viele Spieler blicken wehmütig auf die Klassiker zurück. Du also nicht?

Charles Cecil: Überhaupt nicht. Ich bin wirklich froh, dass dieses Kapitel vorbei ist. Point&Klick ist tot – Adventures sind es aber nicht. In 3D eröffnen sich aufregende Möglichkeiten. Wir haben doch so viele neue Instrumente. Unser Ziel ist es jetzt, die nächste Generation von Adventures zu entwickeln, ohne mit den früheren Qualitäten zu brechen.

PC Games: Waren **Grim Fandango**, **Monkey Island 4** oder **Gabriel Knight 3** nicht schon Versuche, Adventures in 3D zu beleben?

Charles Cecil: Das waren doch 2D-Adventures, die nur für 3D-Kulissen umgebaut wurden. Das war nicht mutig genug. Man muss einen Neustart machen, sich anschauen, was in 3D alles machbar ist, und dann überlegen, was davon in einem Adventure auch Sinn ergibt.

PC Games: Ihr arbeitet gerade an **Baphomets Fluch 3**. Konkret, was macht ihr besser?

Charles Cecil: In **Baphomets Fluch 3** wollen wir immer noch viel Detektivarbeit haben – dass der Spieler also recherchieren, beobachten, Leute ausfragen und kombinieren muss. Doch darüber hinaus können wir ihn auch Schränke hochklettern, um Ecken schleichen und in Actionszenen geraten lassen. Nichts mit Pistolen oder so, das würde das Spielgefühl verändern. Aber es sind Szenen vorstellbar, die direkt der Dramaturgie nützen. Und selbst Rätsel können ja mal etwas mit Reaktionsgeschwindigkeit zu tun haben. **Baphomets Fluch 3** wird den Adventure-Geist in sich tragen, dabei aber viel dynamischer und schneller wirken.

PC Games: Welches Ergebnis versprichst du dir?

Charles Cecil: Ich will jeden, der 2D-Adventures mochte und der sie sich zurückwünscht, neu locken. Ich will, dass die Leute eines sagen, wenn **Baphomets Fluch 3** erscheint: ‚Wie konnten wir so naiv sein? War doch klar, dass es weitergeht!'

PC Games: Was plant ihr für die Steuerung in 3D?

Charles Cecil: Gerade haben wir **Baphomets Fluch 1** für den Game Boy Advance überarbeitet und dabei gemerkt, wie simpel eine direkte Steuerung funktionieren kann. Ich dachte immer, es würde die Identifikation mit der Hauptfigur behindern, wenn man alle Aktionen ebenfalls per Keyboard auslöst. Wenn es richtig gemacht ist, trifft das aber nicht zu. Wir werden das Bedienungsproblem so lösen, dass interessante Objekte einerseits aufleuchten, wenn man daran vorbeiläuft, andererseits wird man sie durch Tastendruck auch einfach der Reihe nach anwählen können.

PC Games: Die Kameraführung ist ein anderer Stolperstein.

Charles Cecil: Sicher – wenn der Spieler die Orientierung verliert, verliert er auch die Verbindung zu seinem Charakter. Das ist vom Film her bekannt; zu harte Schnitte verwirren. Andererseits muss die Kamera in einem Adventure nicht immer nur in der dritten Person hängen, wie es bei Actionspielen der Fall ist. Das braucht niemand, das will niemand. Wir werden die Perspektiven sehr sorgfältig wählen.

PC Games: An eine frei dirigierbare Kamera denkt ihr dabei nicht?



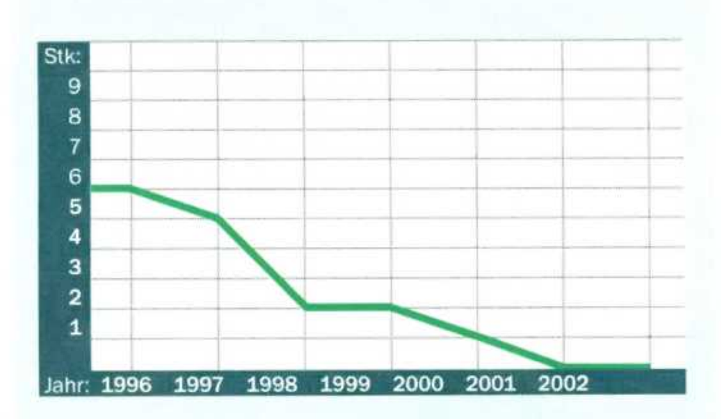
MILIA 2002 Charles Cecil im Messe-Interview mit PC-Games-Redakteur Daniel Ch. Kreiss.



AUSSETZER Runaway – schon fertig produziert – fand nach der Pleite des Herstellers Dinamic keinen Vertrieb. Es wäre in diesem Jahr das einzige klassische Adventure gewesen.

Absteigender Ast

Mitte der 90er war die Blütezeit des klassischen Adventures. Seitdem ging die Zahl der qualitativ hochwertigen Neuerscheinungen zurück (s. Diagramm). Für 2002 gibt es keine offizielle Produktankündigung – nur das Gerücht, **Space Quest 7** komme.



1996

Das Rätsel des Master Lu (90%)
Discworld 2 (83%)
Down in the Dumps (85%)
Gabriel Knight 2 (88%)
The Dig (89%)
Toonstruck (85%)

1997

Baphomets Fluch 2 (85%)
Blade Runner (92%)
Der Fluch von Monkey Island (88%)
Floyd (80%)
Little Big Adventure 2 (87%)

1998

Grim Fandango (91%)
Rent-a-Hero (84%)

1999

Discworld Noir (88%)
Gabriel Knight 3 (80%)

2000

Die Flucht von Monkey Island (86%)

2001

–

2002

–

Charles Cecil: Dagegen sprechen zwei Gründe. Der erste: Jeder kleine Winkel müsste als Grafik vorliegen. Insgesamt würde das die Qualität reduzieren. Der zweite: Der Wunsch nach einer frei beweglichen Kamera kommt erst dann überhaupt auf, wenn das Spiel nicht automatisch die idealen Einstellungen zeigt. Wir denken da pragmatisch und sagen: ‚Hey, lasst uns sicherstellen, dass wir das im Vorfeld richtig hinkriegen.'

PC Games: Um das auch atmosphärisch gut zu machen, benötigt man da nicht Filmregisseure?

Charles Cecil: Oh ja, doch. Wir haben immer eng mit Leuten außerhalb unserer eigenen Branche zusammengearbeitet. Etwa mit einem Team aus den Pinewood Studios, wo ständig Szenen für Hollywoodfilme gedreht werden. Wenn wir ein wirklich kinoartiges Erlebnis erzeugen wollen, müssen wir natürlich die Profis fragen. Aber wir behalten die Kontrolle, denn die spielerischen Belange sind wichtiger. Wohin andere Ansätze führen, haben wir bei diesen unsäglichen ‚interaktiven Spielfilmen' gesehen.

PC Games: Bist du für die Verschmelzung von Spiel und Film?

Charles Cecil: Solange die alten Fehler vermieden werden, ja. Bei den interaktiven Filmen hieß es: ‚Wir bewundern euch in Hollywood so – macht bitte unsere Spiele.' Das war ein Desaster. Heute beziehen wir die Fähigkeiten der Filmleute mit ein, statt den Platz zu räumen. Unser Ziel muss natürlich sein, etwas zu schaffen, das einen so eintauchen lässt und so fesselt wie ein Film und das dazu dieses mächtige Element der Interaktivität enthält. Darin steckt riesiges Potenzial.

PC Games: Dann plant ihr mit **Baphomets Fluch 3** ein generelles Comeback der Adventures?

Charles Cecil: Genau darauf zielt unser Ehrgeiz. Wir sind eine kleine Firma ohne große Rücklagen auf der Bank. Wir müssen Spiele schreiben, die sich verkaufen. Und an **Baphomets Fluch 3** glauben wir in jeder Hinsicht.

PC Games: Die Helden von **Baphomets Fluch** heißen George und Nico. Kannst du verraten, wie es den beiden im nächsten Teil ergeht?

Charles Cecil: Reden wir von der spielerischen Seite. Wegen der schnelleren Szenen werden beide Charaktere aktiver und athletischer sein. Ansonsten – hm. Wir wollen die Beziehung zwischen George und Nico lebendig halten. Sie wortgewandt und sexy, er schon irgendwie cool, aber auch tollpatschig.

PC Games: George wird athletisch? So wie Indiana Jones?

Charles Cecil: Nein, nein, nein! Er wird nicht wie Indiana Jones auftreten. Trotzdem kann er ab und an ähnliche Dinge tun. Stellen wir uns vor, George würde von einem Hund verfolgt und müsste schnell über eine Mauer. Er bekäme das natürlich im Leben nicht so elegant hin wie Indiana Jones – aber auch er würde auf die andere Seite gelangen, halt mit Ach und Krach.

PC Games: Noch ein Versuch: Kannst du für uns mehr Details zur Story enthüllen?

Charles Cecil: Nun, der Untertitel lautet ‚The Sleeping Dragon'.

PC Games: Das ist bekannt.

Charles Cecil: Das verbinden wir dann mit den Tempelrittern. **Baphomets Fluch** war immer als Trilogie gedacht, deshalb wird dieser Teil auch Ideen aus den Vorgängern weiterentwickeln und lose Enden verknüpfen. Mehr kann ich zurzeit nicht sagen.

PC Games: Wann wird **Baphomets Fluch 3** erscheinen?

Charles Cecil: Oh, das dauert noch mindestens anderthalb Jahre.

Get CIVILIZED!
Sid Meier

SEIT 1. MÄRZ WIRD

PC CD-ROM
SID MEIER'S
CIVILIZATION III
DAS BESTE CIV ALLER ZEITEN!

GameStar Award 2001
Bestes Spiel
Civilization 3

"SPIEL DES JAHRES 2001"
GAMESTAR 2/02



"Civilization 3 ist die reinste Spielspaß-Klette"
GameStar 01/02



"Ich bin Civilization-Junkie – und das ist auch gut so!"
PC Games 12/01



"Ein evolutionäres Meisterwerk. Vorsicht Suchtgefahr!"
PC Action 12/01



"König der Aufbau-Strategiespiele"
Spiel des Monats
Computer Bild Spiele 03/02

DIE GESCHICHTE NEU GESCHRIEBEN...



WWW.CIV3.COM





© 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sid Meier's Civilization®, are U.S. registered trademarks.
Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames Entertainment. S.A. Firaxis Games is a registered trademark of Firaxis Games, Inc.



Wichtiger Hinweis:

Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. **USK**: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

Zoo Tycoon-Add-on



Steven Spielberg wäre begeistert: Das erfolgreiche Aufbau-Strategiespiel erhält Zuwachs in Form von Urzeit-Echsen. **Dinosaur Digs** heißt das im Mai erscheinende Add-on und bietet neben 20 Dinosauriern (vom T-Rex über den Velociraptor bis hin zum Säbelzahntiger) auch sechs frische Szenarien und 100 neue Objekte wie den Vulkan oder elektrisch geladene Zäune.

Robin Hood



Von den **Desperados**-Machern bei Spellbound kommt im Sommer 2003 ein neues Echtzeit-Taktikspiel. In **Robin Hood** übernehmen Sie die Rolle des berühmten Outlaws und kämpfen sich zusammen mit Bruder Tuck und Co. durch 40 Missionen in Sherwood und Umgebung. Die Einsätze sollen deutlich abwechslungsreicher gestaltet werden als bei der Konkurrenz – Rettungsmissionen und Überfälle stehen auf der Liste.

CULTURES 2

„Wenn das alles vorbei ist, mache ich Urlaub!"

PC Games: Was sind die drei wichtigsten Verbesserungen gegenüber dem ersten Teil?

Friedmann: Erstens die wesentlich abwechslungsreicheren Missionen, verpackt in eine spannende Geschichte. Dann die stark vereinfachte Bedienung und die erweiterbaren beziehungsweise ausbaubaren Gebäude. Und natürlich die magischen Kisten, die der Spieler finden kann und die neben Tränken, Amuletten, Baubriefen und Technologie auch ein paar kleine Gemeinheiten beinhalten können.

PC Games: Warum Adventure- und Rollenspiel-Elemente? Ist das Aufbau-Genre inzwischen ausgereizt?

Friedmann: Erste Schritte in diese Richtung hatten wir ja bereits bei **Die Entdeckung Vinlands** und verstärkt bei **Die Rache des Regengottes** gemacht und das kam bei unseren Fans sehr gut an.

PC Games: Warum kann man in **Cultures 2** keine andere Rasse außer den Wikingern spielen?



THOMAS FRIEDMANN ist Spieldesigner bei Funatics (Cultures 1-2, Zanzarah)

Friedmann: Natürlich gibt es Aufbauspiele, bei denen man mehrere Völker spielen kann. Aber da **Cultures** kein reines „Aufbau"-Spiel ist, ist das eine andere Basis. Man fragt ja auch bei einem Indiana-Jones-Adventure nicht, warum man nicht mit Darth Vader spielen kann.

PC Games: Welches Feature haben sich die **Cultures 1**-Spieler am meisten gewünscht?

Friedmann: Einen Nackt-Cheat. Spaß beiseite – ich denke, das Militär war am ehesten bei den Fans in der Kritik und das haben wir auch grundlegend umgebaut.

PC Games: Blue Byte experimentiert nach eigenem Bekunden mit 3D-Siedlern. Ist das eine Option für **Cultures 3**, die ihr für realisierbar haltet?

Friedmann: 3D ist sicherlich etwas, das auch bei Funatics Zukunft hat. Allerdings nur dann, wenn es sinnvoll und gezielt eingesetzt wird. Manche Genres macht man mit 3D eher kaputt, als dass es dem Spielspaß förderlich wäre.

PC Games: Auf welches Konkurrenz-Strategiespiel freust du dich persönlich am meisten?

Friedmann: Um ganz ehrlich zu sein – ich werde nach **Cultures 2** erst mal **Zanzarah** durchspielen, dann **GTA 3**, dann wieder mehr Sport machen und mir ein paar DVDs anschauen, die schon ewig zu Hause verstauben. Dazu eine leckere Flasche Oberkircher Wein und wenn das alles vorbei ist, mache ich Urlaub!

Casino Empire

Sierra kündigt für den Herbst dieses Jahres mit Casino Empire eine Wirtschaftssimulation rund um den Glanz und Glamour von Las Vegas an. Als Casino-Besitzer stellen Sie Ihre Gäste zufrieden, kümmern sich um die Einrichtung und verdienen ein Vermögen.

Dino Island

Urzeit-Echsen und kein Ende: Auch Monte Christo werkelt an einem Aufbau-Strategiespiel mit den ausgestorbenen Riesen. Ebenfalls in Arbeit: The Partners, eine Soap-Opera über eine Anwaltskanzlei und sieben Jungjuristen – hallo, Ally McBeal!

American Conquest

Der Nachfolger zu Cossacks steht in den Startlöchern – die Entwickler von GSC GameWorld arbeiten an American Conquest. Die Echtzeit-Schlachten vor dem Hintergrund der amerikanischen Kolonisierung lassen Sie als Eroberer oder Indianer ins Feld ziehen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Hersteller	Termin
1	32%	**Anno 1503**	Aufbau-Strategie | EA Games	April 2002
2	19%	**Warcraft 3**	Echtzeit-Strategie | Vivendi	Juli 2002
3	10%	**Age of Mythology**	Echtzeit-Strategie | Microsoft	September 2002
4	7%	**Anstoß 4**	Fußball-Manager | Ascaron	August 2002
5	6%	**Civilization 3 dt.**	Runden-Strategie | Infogrames	März 2002
6	6%	**Sudden Strike 2**	Echtzeit-Taktik | CDV	Mai 2002
7	6%	**Heroes of Might & Magic 4**	Runden-Strategie | Infogrames	April 2002
8	5%	**Master of Orion 3**	Runden-Strategie | Infogrames	Juni 2002
9	3%	**Praetorians**	Echtzeit-Taktik | Eidos	Oktober 2002
10	2%	**Die Gilde**	Wirtschaftssimulation | Jowood	März 2002

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

SCHNEESTURM
Marn, der Erzmagier der Menschen, beschwört einen Schneesturm, der flächendeckenden Schaden anrichtet.

MEHRSPIELER

ONLINE-SPIEL

VIDEO



Warcraft 3

Der Beta-Test läuft auf Hochtouren: 5.000 Auserwählte bekriegen sich mit Menschen, Orks, Nachtelfen und Untoten derzeit im Battle.Net.

Bill Roper, Designer bei Blizzard, hat einmal gesagt: „Das Geheimnis unseres Erfolgs ist, dass jeder unsere Spiele auf den ersten Blick durchschaut und loslegen kann, aber nach Wochen und Monaten trotzdem noch neue Kniffe entdeckt." Dieses Zitat passt wie die Faust aufs Auge. **Warcraft 3** ist eine Symbiose aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel – leicht verdaulich und mit Tiefgang. Derzeit testen 5.000 Personen den Multiplayer-Modus auf Herz und Nieren. Wir haben uns unter die Menge gemischt und gegen Menschen, Orks, Nachtelfen und Untote gekämpft. Die Erkenntnis: **Warcraft 3** räumt mit dem alten Vorurteil auf, das Genre der Echtzeit-Strategie sei abgenutzt.

Der Ressourcen-Part wurde im Vergleich zum Vorgänger entschlackt. Ihr Reich braucht Gold und Holz zum Gedeihen. Öl fällt weg, Seeschlachten auch. Der Fokus liegt auf Gefechten zu Lande und in der Luft. Spielen Sie die Menschen, finden Sie sich wahrscheinlich sofort zurecht. Seufzende Bauern schicken Sie in die hiesige Goldmine und zum Holzhacken in den Wald. Die gesammelten Ressourcen tauschen Sie gegen Baracken ein, die Arbeiter aus dem Boden stampfen. Bald haben Sie Schwertkämpfer und Gewehrschützen trainiert, Katapulte und Fluggeräte gebaut. DAS ist Fortschritt durch Technik. Die Orks sind die Rasse fürs Grobe und den Menschen sehr ähnlich. Sie hocken sich zur schnelleren Fortbewegung auf Wölfe oder schwingen sich auf den Rücken von Wyvern, um abzuheben. In den Nahkampf beordern Sie Axtkämpfer, Speerwerfer dagegen sind auf die Distanz wirksam. Trommler erhöhen die Effizienz im Kampf und die Heilrate danach. Die Nachtelfen sind weitaus eleganter. Ihr Vorteil liegt in ihrer Unkompliziertheit. Aus den Ausbildungsstätten, das sind mobile Bäume, kommen Bogenschützen in schier unglaublichen Mengen. Wer die Zerg aus **Starcraft** mag, wird sich mit dem Spielstil dieser Ökorasse anfreunden. Die Untoten hingegen passen in keine Schublade, denn sie spielen sich anders als alles andere (siehe Extrakasten „Ein Spiel, vier Rassen"). Das Geschehen verfolgen Sie dabei aus der Vogelperspektive. Mit dem Mausrad kippen Sie den Bildschirmausschnitt leicht, wodurch die Übersichtlichkeit steigt, was aber die Kontrolle erschwert. Wer mag, darf die Auflösung auf 1.600x1.200 Bildpunkte hochschrauben – Premiere bei Blizzard! Die grafische Güte passt sich automatisch Ihrer Rechen-Power an: Mit einer vierstelligen MHz-Zahl und GeForce3-Karte dürfen Sie die Detaileinstellungen guten Gewissens bis zum Anschlag hochschrauben.

Für mehr Pep sorgen Rollenspiel-Aspekte, die Blizzard ins Spiel mischt. So obliegt Ihnen nicht nur die Kontrolle über eine unpersönliche Streitmacht. Sie dirigieren außerdem Einheiten übers Schlachtfeld, deren Wichtigkeit ein farbiger Schimmer auf dem Bildschirm unterstreicht: Helden. Gehen die Helden aus einem Kampf siegreich hervor, erlangen sie Erfahrungspunkte, die gegen Fähigkeiten eintauschbar sind. Der Klingenmeister ist der Pumuckl der Orks: Er kann sich im Feindesgebiet unsichtbar machen. Der Todesritter der Untoten animiert auf Knopfdruck die Skelette gestorbener Einheiten. Der menschliche Paladin bekommt eine Aura spendiert, die die Rüstungswerte aller Einheiten im Umkreis leicht erhöht. Im nächsten Level bauen Sie den Zauberspruch weiter aus, damit er stärker wird – wenn Sie wollen. Oder Sie trainieren eine andere Fähigkeit, etwa das Heilige Licht, das auf Verbündete heilend, auf Untote jedoch tödlich wirkt. Man hat die Qual der Wahl. Eine fortwährende Spezialisierung lässt

QUELLE DES LEBENS Leider wird dieser Brunnen, der die Heilungsrate beschleunigt, von Creeps bewacht.

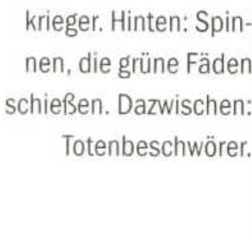
den Held stark, aber unflexibel werden. Andere Eigenschaften wie Laufgeschwindigkeit, Angriffsstärke oder Rüstungsfaktor sind ebenfalls variabel. Gegenstände, von neutralen Monstern auf der Karte erhältlich, beeinflussen die Charakterwerte. Stiefel machen den Helden flinker, Ringe durchschlagskräftiger. Spruchrollen dienen als Stadtportal, Mana- und Heiltränke frischen zum gewünschten Zeitpunkt Energievorräte auf. Aktiviert werden die Hilfsmittel über einen Rechtsklick im Inventar. Da wird deutlich, dass Blizzard das Know-how von **Diablo** hat einfließen lassen. Selbst den rollenspieltypischen An- und Verkauf von Gegenständen finden Sie in **Warcraft 3** wieder. Wenn sich Ihr Held einer Goblin-Stätte nähert, dürfen Sie magischen Firlefanz gegen Gold erwerben. Oder Sie heuern Krieger an, die fortan an Ihrer Seite fechten. Segnet der Held das Zeitliche, haucht ihm der örtliche Altar gegen Bares neues Leben in die Knochen.

Erfahrungspunkte sammeln Sie am sichersten, indem Sie so genannte Creeps aufmischen. Diese neutralen, aber aggressiven Einheiten bewachen Schlüsselpositionen auf den Karten. Das krempelt den bislang fürs Genre typischen, sich wiederholenden Spielverlauf um: Weil solche Monster immer vor Goldminen lauern, brauchen Sie erst eine kleine Streitmacht, bevor Sie expandieren können. Je weiter Sie sich in die Wildnis hinauswagen, desto stärker sind die Creeps. Auf der Karte Lost Temple beispielsweise steht mittig ein riesiger Brunnen, der die Lebensregeneration aller Einheiten im Umkreis um ein Vielfaches beschleunigt. Der Haken: Um ihn herum haben es sich dicke Trolle mit übergroßen Holzkeulen gemütlich gemacht. Um die Bewacher auszuschalten, bedarf es mehr als nur einer Hand voll Schwertkämpfer. Im Multiplayer-Spiel werden die



GIFTGRÜN Der Atem der Frost-Wyrms, einer Flugeinheit der Untoten, kann Gebäude vorübergehend außer Kraft setzen.

FADENKREUZ Mit dem Paladin der Menschen dürfen Sie alle gefallenen Einheiten nach dem Kampf für kurze Zeit wieder beleben.

KOMBINATIONSGABE
An der Front: Skelettkrieger. Hinten: Spinnen, die grüne Fäden schießen. Dazwischen: Totenbeschwörer.



BEAM ME UP
Praktisch: Der Zauberspruch Stadtportal transportiert ganze Armeen in Sekundenschnelle in die eigene Basis.

Creeps jeden **Starcraft**-Spieler vor den Kopf stoßen. Beispiel: Schicken Sie zu Beginn einen Arbeiter zum Auskundschaften los, etwa um die Rasse des Gegenspielers in Erfahrung zu bringen, wird der Späher direkt in die feindlichen Kobolde an der nächsten Kreuzung latschen. Frühe Rushs, also das Überrennen des Gegners mit vielen Kampfeinheiten in den ersten Spielminuten, werden dadurch ebenfalls entschärft. Ist die Umgebung in ein hübsches Zwielicht getaucht, schaut die Sache im wahrsten Sinne des Wortes aber anders aus. Dann ist es Nacht und die Creeps befinden sich in tiefem Schlummer, aus dem sie nur ein sanfter „Klaps" mit dem Schwert zurückholt. Wer vorbeischleicht, dem geschieht nichts. Der Uhr am oberen Bildschirmrand entnehmen Sie, wann sich Dunkelheit übers dreidimensionale Terrain legt.

Überhaupt macht **Warcraft 3** Schluss mit Massenschlachten. Erstens, weil das Einheitenlimit mit einer Zahl von 90 sehr knapp bemessen ist. Zweitens, weil das neue Unterhaltssystem denjenigen bevorteilt, der seine Bevölkerung gering hält. Besteht Ihre Streitmacht aus wenigen Figuren, so wandern pro Ladung eines Arbeiters satte zehn Goldstücke aufs Ressourcen-Konto. Je mehr Einheiten sich auf dem Bildschirm tummeln, desto weniger

Die Laufbahn eines Helden

Für jede Rasse gibt es drei Helden. Das macht insgesamt zwölf Helden – eine stattliche Auswahl! Wir haben uns einen Helden herausgepickt, dessen Laufbahn wir näher vorstellen wollen. Sein Name: Bale Bleakstare. Sein Beruf: Farseer. Seine Rasse: Ork.



Er fängt klein an: Damit Bale stärker wird, mischt er mit einer Gruppe von Grunzern die so genannten Creeps im Umkreis der eigenen Basis auf. Gegen die größeren Creeps wäre er chancenlos.



Die Erfahrungspunkte der ersten Creeps haben sich gelohnt. Bale ist eine Stufe aufgestiegen, kann jetzt den Kettenblitz zaubern und kämpft damit weitaus effektiver gegen Creeps.



Bale schaltet die Bewacher einer Goblin-Stätte aus. Die Kreatur, die darin haust, verkauft ihm Heil- und Manatränke für Gold. Die Gegenstände landen im Inventar, das sechs Plätze fasst.



Die Creeps haben zufällig ein Buch der Erfahrung hinterlassen. Weil Bales Inventar noch nicht voll ist, kann er es aufnehmen und per Rechtsklick aktivieren. Erfahrung für lau!



Endlich! Bales stärkste Fähigkeit, das Erdbeben, steht offen, weil er Level 5 erreicht hat. Damit kann er auch sehr große feindliche Armeen im Alleingang schwächen.

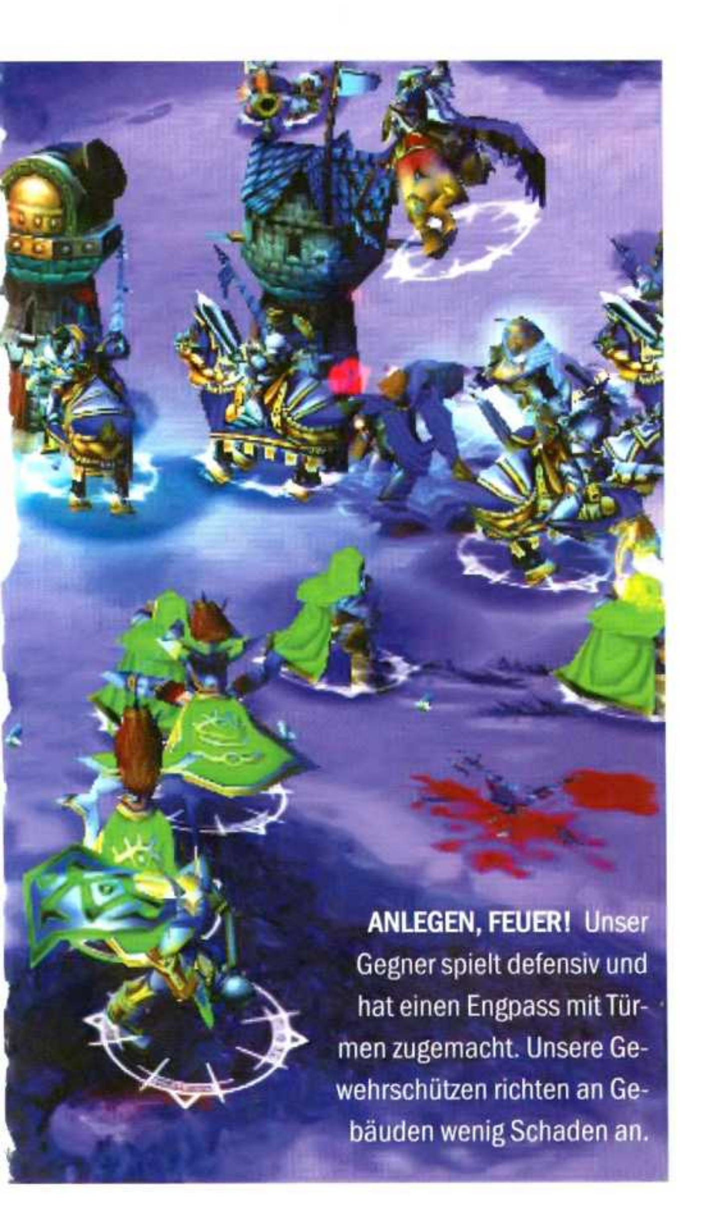


Geld gibt es pro Zyklus. Das zwingt zum Kombinieren: Sinnvoll zusammengestellte Einheiten sind auf Dauer effektiver als Armeen. Damit schlägt **Warcraft 3** in dieselbe Kerbe wie **Battle Realms**, das den gleichen Ansatz verfolgt. Allerdings wird das Problem, dass eine kleine Streitmacht nicht an mehreren Orten gleichzeitig sein kann, gelöst. Denn die Helden verfügen standardmäßig über den Zauberspruch Stadtportal, der sie selbst und alle Einheiten um sie herum in freundliche Basen teleportiert. Wenn Sie mit Ihrem Kampftrupp gerade auf Erkundungsreise sind, während der Gegner vor den eigenen Toren unsanft mit Katapulten anklopft, genügen ein paar koordinierte Klicks, um die Sache in Ordnung zu bringen. Blizzard hat wieder mal an alles gedacht.

ERSTEINDRUCK

*Wenn ich unter der Woche bis in die Morgenstunden spiele, dann muss es sich um einen ganz besonderen Titel handeln. **Warcraft 3** ist so ein Spiel. Der Multiplayer-Modus wird **Starcraft**-Fans kreischen lassen wie weibliche Teenager auf einem Konzert von Bro'Sis. Wir sehen uns im Battle.Net!* THOMAS WEISS

Entwickler .... Blizzard
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin .... Juni 2002



ANLEGEN, FEUER! Unser Gegner spielt defensiv und hat einen Engpass mit Türmen zugemacht. Unsere Gewehrschützen richten an Gebäuden wenig Schaden an.

Ein Spiel, **vier Rassen**

Die **Nachtelfen**

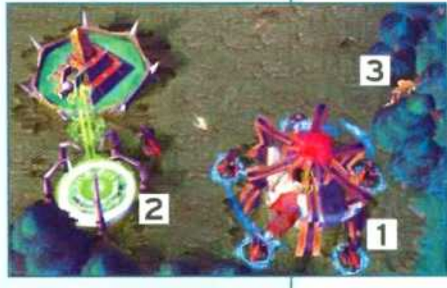




Funktionsweise:
1: Kleine Waldgeister, Wisps genannt, sind für den Holznachschub verantwortlich.
2: Die Wisps mutieren zu Gebäuden, genauso wie die Zerg in **Starcraft**.
3: Der Baum des Lebens schlängelt seine Wurzeln um eine Goldmine und saugt sie aus.

Vorteile:
1: Als einzige Rasse verfügen die Nachtelfen über Bogenschützen als Basiseinheit.
2: Bäume, die Ausbildungsgebäude, können sich entwurzeln und den Gegner bekämpfen.
3: Wisps sprengen sich auf Knopfdruck in die Luft und entschärfen feindliche Zaubersprüche.

Die **Untoten**





Funktionsweise:
1: Acolytes stellen sich um eine Goldmine und fördern mit Zauberformeln Gold zutage.
2: Wie die Protoss aus **Starcraft** warpen die Acolytes Gebäude heran.
3: Nur Ghouls, die erste reguläre Kampfeinheit der Untoten, bauen Holz ab.

Vorteile:
1: Der Totenbeschwörer kann Skelette gefallener Figuren für kurze Zeit wieder beleben.
2: Oder er lässt – wie in **Diablo 2** – Leichen auf dem Schlachtfeld explodieren.
3: Der Fleischwagen darf Leichen zur späteren Benutzung aufklauben, bevor sie verwesen.

Die **Menschen**

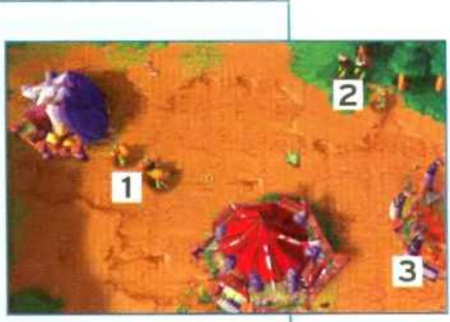




Funktionsweise:
1: Ihre Arbeiter, die Bauern, pendeln zwischen Hauptgebäude und Goldmine.
2: Sie kümmern sich – genau wie in **Warcraft 2** – um die Holzbeschaffung.
3: Ein Gebäude beschäftigt einen Arbeiter so lange, bis er es fertiggestellt hat.

Vorteile:
1: Die Türme gibt's in zwei Versionen: Bodenabwehr und Luftabwehr. Beide sind effektiv.
2: In dieses Stahlgefährt dürfen vier Gewehrschützen einsteigen – ein mobiler Bunker!
3: Ihre Schilde halten die Soldaten auf Knopfdruck vor den Körper. Das schützt vor Pfeilen.

Die **Orks**

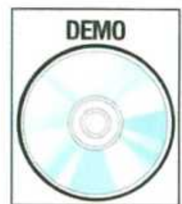




Funktionsweise:
1: Wie bei den Menschen sind es Arbeiter, die das Gold aus der Mine besorgen.
2: Beim Holzhacken sind die Orks ebenfalls mit den Menschen identisch.
3: Aller guten Dinge sind drei: Gebäude werden auch nach Menschenvorbild gebaut.

Vorteile:
1: Schamanen zaubern Bloodlust. Das erhöht Geschwindigkeit, Angriffsrate und -stärke.
2: Der Bunker lässt sich überall errichten. Vier Speerträger finden darin Platz.
3: Die Grunzer haben die Fähigkeit des Kriegsschreis und werden damit für kurze Zeit stärker.

WAHRZEICHEN Den Kölner Dom finden Sie im Deutschland-Szenario. Dort gilt es, das Wirtschaftswunder der Fünfzigerjahre zu begründen.



Schiene & Straße

Chris Sawyer programmiert einfach keinen Nachfolger zu Transport Tycoon. Na gut. Dann macht das eben Virtual X-Citement.

Spiele und ihre Geschichte: Im Fall von **Schiene und Straße** beschäftigen sich mittlerweile nicht nur die Entwickler von Virtual X-Citement mit dem letzten Feinschliff, sondern auch ein paar Rechtsanwälte mit der Frage, ob das Spiel überhaupt auf den Markt kommen darf. Ursprünglich als Hobby-Projekt unter dem Titel **3DTT** begonnen, dann in **Trains & Trucks Tycoon** umbenannt und nun als **Schiene & Straße** bekannt, ist immer noch nicht ganz klar, wem die Wirtschaftssimulation nun eigentlich


DAMPFEND Vor dem Paris des 19. Jahrhunderts verlässt ein stylischer Zug Marke „uralt" unser Depot.


STADTANSICHT Zwei unserer Trucks auf dem Weg durch ein Wohngebiet. Im Hintergrund rauchen die Schlote einer Fabrikanlage.



SCHWINDELFREI Derartige Brückenkonstruktionen kosten ein kleines Vermögen, sind aber auf manchen Karten unerlässlich und sehen malerisch aus.

NOT AMUSED London haben wir uns irgendwie größer vorgestellt. Immerhin ist der Big Ben, wo er sein soll. Wobei: Ist der wirklich so big?

GEWINNBRINGEND Rohstoffe holen Sie in einer der vielen Fabriken ab. Sie sollten ständig ein Auge darauf haben, welche Ware wo benötigt wird.

gehört. Der ehemalige Projektleiter behauptet, sein Arbeitgeber habe ihm das „Baby" gestohlen, und klagt gegen die Veröffentlichung, Virtual X-Citement weist alle Vorwürfe von sich und Ubi Soft sieht der fälligen Gerichtsverhandlung gelassen entgegen. Das Spiel selbst ist so gut wie fertig und hinterlässt einen viel versprechenden Eindruck. Ihr Job ist es, ein Transport-Unternehmen zu leiten, für profitable Strecken zu Lande und zu Wasser zu sorgen und die Konkurrenz auszustechen. Ob Sie dabei Passagiere oder Rohstoffe transportieren, bleibt Ihnen überlassen. In der 3D-Ansicht bauen Sie – der Titel sagt es bereits – Schienen und Straßen, verbinden Städte miteinander und sorgen für Bahnhöfe und Busdepots. Abhängig vom Spieljahr stehen Ihnen 50 historisch akkurate Fortbewegungsmittel zur Verfügung. **Schiene & Straße** deckt einen Zeitraum von 200 Jahren (1820 bis 2020) ab – während dieser Spanne entwickeln sich die Städte weiter und neue Vehikel werden erfunden. Apropos Städte: Viele werden Sie an den bekannten Wahrzeichen erkennen. Der Kölner Dom ist ebenso mit von der Partie wie der Big Ben in London oder die Skyline von Frankfurt. Neben den zufallsgenerierten Karten dürfen Sie Ihre ökonomischen Kenntnisse auch in fünf historischen Szenarien einsetzen. Da gilt es beispielsweise, das Wirtschaftswunder der Fünfzigerjahre anzukurbeln oder für ein funktionierendes Streckennetz in Großbritannien zu sorgen – ganz Wagemutige dürfen ihre Fühler bis nach Irland ausstrecken. Transportiert werden Passagiere und Rohstoffe; während die Gewinnspanne bei Letzteren von Angebot und Nachfrage abhängt, kommt es im Personenverkehr in erster Linie auf Tempo an. Ihre Gäste haben bereits vor Fahrtantritt ein bestimmtes Reiseziel im Auge und wählen den Anbieter, der sie in der kürzesten Zeit dorthin befördern kann. Gesteuert wird das Ganze per Maus, die Kamera lässt sich frei drehen und zoomen. In der uns vorliegenden Preview-Version offenbarte **Schiene & Straße** dabei noch die eine oder andere Tücke: Abgesehen davon, dass das Scrolling einen Tick zu stark verzögert, reagiert die Kamerafunktion ab und an recht eigenwillig und springt an weit entlegene Kartenpunkte. Wenn Virtual X-Citement diese Kleinigkeiten noch korrigieren kann, wird aus **Schiene & Straße** ein gefundenes Fressen für Fans von Business-Simulationen im Stil eines **Transport Tycoon**. Alle, die sich schon jetzt ein Bild machen wollen, können auf unserer CD/DVD die Demo-Version antesten.

ERSTEINDRUCK

Schiene und Straße ist trotz Tutorial und Hilfe-Funktion kein Spiel für Einsteiger – bis man sich in die erfreulich komplexe Wirtschaftssimulation eingearbeitet hat, vergehen ein paar Stunden. Wer schon lange auf einen Nachfolger zu ***Transport Tycoon*** *wartet, könnte ihn hier finden.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler	Virtual X-Citement
Anbieter	Ubi Soft
Termin	März 2002



COMIC-CHAOS El Diablo funzelt, Mentor bekommt eine Ladung Eis ab, Minute Man schleudert ein Auto und Man-Bot strahlt mit der Strahlenkanone – ein Glück, dass es die Pausenfunktion gibt.

Freedom Force

Wenn Alche Miss, The Patriot und Liberty Lad **mit Taktik-Tricks Comic-Bösewichtern heimleuchten**, können Hulk, Superman und Catwoman in Rente gehen.

Die jüngste Vorabversion von **Freedom Force** offenbart im ausführlichen Probespiel eine Überraschung: Aus dem Action-Rollenspiel der **System Shock 2**-Macher ist ein Echtzeit-Taktikspiel mit leichtem Rollenspiel-Einschlag geworden.

Sie tragen Namen wie Man-Bot, El Diablo und The Bullet und selbst im Winter Leggings und Capes. Sie leben in einer Comicwelt aus den 60ern, in der Sowjets, größenwahnsinnige Wissenschaftler und mutierte Pinguine um den Vorsitz im Klub der Erzbösewichte ringen. Sie strotzen nur so vor Klischees, sind patriotischer als Captain America und stärker als Superman. Die Frauen und Männer der Freedom Force sind die vermutlich witzigsten und unverbrauchtesten Helden der jüngsten Spielegeschichte. Wie die Stars ist alles im Spiel, von den Zwischensequenzen bis hin zu den Bildschirmmenüs, im Stil der Superheldencomics zu ihren Glanzzeiten gehalten. Mit getragener Stimme und pathetischen Worten lässt Sie der Sprecher die Geburtsstunde der Heroen miterleben. Zeichnungen berichten von dem Wissenschaftler Frank Stiles, der sich verwundet mit letzter Kraft zu einer Statue des Minute Man rettet und plötzlich von ungekannter Energie durchströmt wird. Stiles ist tot, es lebe der Minute Man! Frank ist nicht der Einzige, dessen Leben in diesen Sekunden eine dramatische Wendung nimmt. Überall in Liberty City kommen Ahnungslose mit der Energie in Kontakt. Es ist die Geburtsstunde von Superhelden, aber auch von Superschurken.

Gleich in Ihrer ersten Mission sind Sie Ihren Mördern auf den Fersen. Wahlweise in der Vogelperspektive oder der Nahansicht führen Sie Minute Man wie in einem Echtzeit-Strategiespiel durch die dreidimensionale, belebte Comicstadt. Die Bösewichter lassen sich nicht lange bitten: Mit Baseballschlägern be-

KUNTERBUNT Comic-Zwischensequenzen erzählen die Geschichte weiter und führen neue Mitglieder der Heldentruppe ein.

T-REX FLAMBIERT Mit dieser Riesen-Echse ist nicht gut Kirschen essen. Feuer frei für El Diablo.



BREITBILD Neben den Comicsequenzen zeigen 3D-Filme den Fortschritt der Handlung.

waffnet, stürmt eine Gangsterbande auf Ihren Helden ein. Die schweren Jungs sind für Minute Mans Superkräfte eine leichte Übung. Ein paar Mausklicks, Knuffs!, Puffs! und Zoings! später liegen die Gegner flach. Minute Man packt kurzerhand ein geparktes Auto und schleudert es den Halunken entgegen. Nur zu Beginn ist Ihr Streiter allein unterwegs. Schnell schließen sich weitere Helden der Freedom Force an, jeder mit eigenen Fähigkeiten. Da wäre beispielsweise Mentor, ein Außerirdischer, der Opponenten mit seinen Gedankenkräften gegeneinander aufhetzt. Oder El Diablo, der nicht nur Feuerfontänen spucken, sondern auch fliegen kann. Auch eigene Charaktere können Sie rekrutieren, allerdings kostet jeder Rekrut Prestigepunkte, die Sie nur für gute Taten gutgeschrieben bekommen. Mit der Zeit werden Ihre Champions immer stärker. Für jeden überstanden Einsatz gibt es Boni, die Sie in neue Spezialfähigkeiten investieren können. Die brauchen Ihre Jungs und Mädels auch wirklich dringend, wenn sie sich mal nicht Otto-Normalschurke, sondern einer durch die geheimnisvolle Energie gestärkten Variante gegenüber sehen. Etwa Nuclear Winter, der Sowjet-Spion, der Stadt und Bürger einfriert.

Ganz egal, wie heiß es hergeht, Sie können immer eine Denkpause einlegen. Auf Tastendruck hält das Programm einfach an und Sie dürfen in aller Ruhe Befehle vergeben. Das kommt spätestens dann zum Tragen, wenn Sie in den späteren Levels an verschiedenen Fronten kämpfen. Im Gefecht gegen den Ameisenmann müssen Sie Ihre Truppe aufteilen, um an mehreren Stellen der Stadt die aufgebrochenen Ameisenhügel wieder einzustampfen. Ein andermal bleiben Ihnen nur wenige Minuten Zeit, um einen Superschurken zur Strecke zu bringen, während einer Ihrer Mitstreiter um sein Leben ringt. Da macht es sich gut, wenn ein paar Helden die Verstärkung ablenken.

ERSTEINDRUCK

Obwohl noch Feinschliff fehlt – die Missionen lassen sich oft mit Brachialgewalt lösen –, hatte ich mit der Preview-Version eine tolle Zeit. Das ist vor allem dem genialen Comic-Szenario zu verdanken. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Electronic Arts
Anbieter .... Irrational Games
Termin .... April 2002

Versandkostenfrei ab 20 Euro!

Ob Klassiker oder Neuheit, bei Amazon.de ist jetzt jede Bestellung ab 20,- Euro versandkostenfrei.



Ab 25. Februar!

29,99 EUR

2 DVDs

Stirb langsam - Special Edition
Erstmals in Deutschland erhältlich: die ungeschnittene Version des Action-Meisterwerks *Stirb langsam*. Als Doppel-DVD mit einer Fülle an Bonus-Material.



Ab 25. Februar!

29,99 EUR

2 DVDs

Stirb langsam 2 - Special Edition
Making of, Trailer, Deleted Scenes, Interviews, Hinter-den-Kulissen-Dokus und viele weitere Extras machen die ungeschnittene *Stirb langsam 2* Special Edition zum absoluten DVD-Highlight.

ANGEBOTE GÜLTIG BIS 15.03.02.



Emperor: Rise of the Middle Kingdom



ABGEERNTET Die Farmen stellen die Grundversorgung mit Nahrungsmitteln sicher.

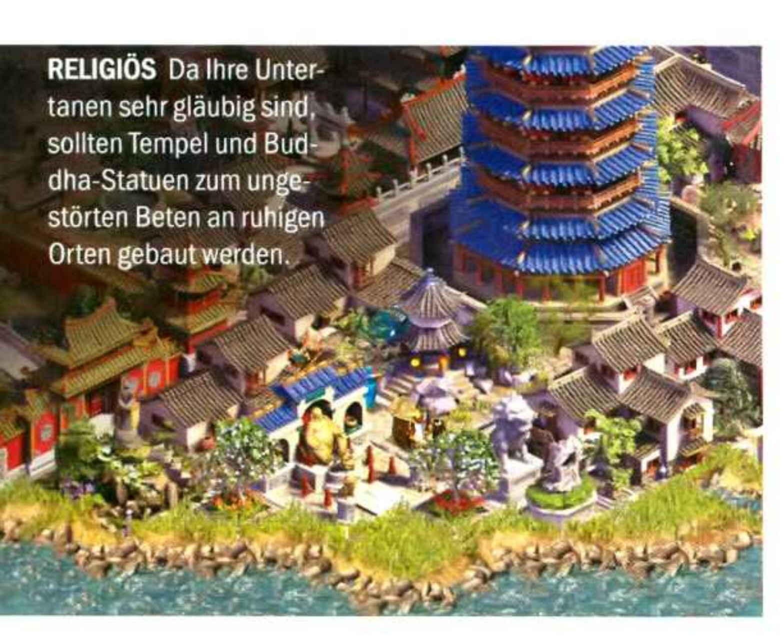


BLICKFANG Wichtige Gebäude wie der Palast fallen sofort ins Auge und lockern das Stadtbild auf.



SHOPPING In jedem Wohngebiet sollte mindestens ein Markt sein, sonst werden die Bewohner schnell unzufrieden.

Irgendwo zwischen Tradition und Fortschritt liegt **der Weg zum Ruhm im historischen Reich der Mitte** - Sie müssen ihn finden!



RELIGIÖS Da Ihre Untertanen sehr gläubig sind, sollten Tempel und Buddha-Statuen zum ungestörten Beten an ruhigen Orten gebaut werden.

Mit **Emperor: Rise of the Middle Kingdom** verlässt Impressions Städtebau-Serie (**Caesar**, **Pharao**, **Zeus**) erstmals den Mittelmeerraum und macht Sie zum Chef von historischen Städten in China. Vom erfolgreichen Spielkonzept weichen die Entwickler nicht ab: Hauptsächlich sind Sie mit der Gestaltung Ihres kleinen Reiches beschäftigt und müssen dafür sorgen, dass sich alle Einwohner pudelwohl fühlen. Der fernöstliche Einfluss ist dabei deutlich zu spüren, denn bereits am Anfang entscheiden Sie sich für ein chinesisches Sternzeichen, das im Laufe des Spiels diverse Vorteile bei Handel, Kampf oder Wirtschaft mit sich bringt. Viel entscheidender ist aber, dass die Städte möglichst gemäß der Harmonielehre Fengshui gestaltet werden. Die richtige Anordnung der Nutzgebäude und Zierstrukturen wie Bäume, Plätze oder Parks ist daher enorm wichtig. Die fortschreitende technologische Entwicklung in der simulierten Zeitspanne von 1300 v. Ch. bis 1300 entscheidet oft über Sieg und Niederlage. Bei den fließenden Übergängen von einer Zeitepoche in die nächste werden auch neue oder verbesserte Waren verfügbar. So ist ein Soldat mit einem Stahlschwert viel wirkungsvoller als mit einem Bronzeschwert. Die Wirtschaft entwickelt sich mit der Einführung des Papiergelds besser, da das neue Zahlungsmittel viel schneller zu produzieren ist als Münzen. Eine ähnlich wichtige Rolle spielen die diplomatischen Beziehungen zu anderen Städten. Mit einem Botschafter lassen sich Handelsbeziehungen etablieren, während ein Spion unentdeckt eine mögliche Invasion vorbereiten kann. Wer lieber auf friedlichem Wege Eindruck schindet, baut die Große Chinesische Mauer oder ähnlich imposante Monumente. Die sehen Sie wie das gesamte Spiel aus der isometrischen Perspektive, wobei die Grafik nicht ganz an ähnliche Titel wie **Anno 1503** und **Port Royale** herankommt. Trotzdem legen die Designer viel Wert auf Details und schufen zahlreiche unterschiedliche Häuser, Brunnen und Statuen, um das Stadtbild möglichst abwechslungsreich zu gestalten. Ganz neu ist der Mehrspielermodus bei **Emperor**: Kooperatives Agieren mit menschlichen Freunden oder das Spiel gegeneinander sind dabei als Varianten vorgesehen.

ERSTEINDRUCK

Trotz des neuen Szenarios und der damit verbundenen Features werden sich die spielerischen Unterschiede zu den Vorgängern wohl in Grenzen halten. Daher sind wir vor allem auf den längst überfälligen Mehrspielermodus gespannt. GEORG VALTIN

Entwickler .... BreakAway
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin .... September 2002



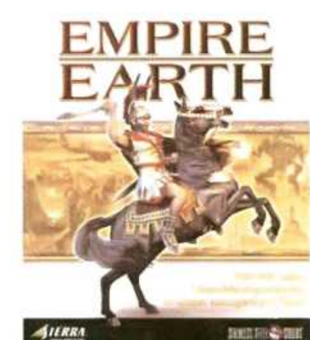
Jetzt im Handel: X-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft. Mit 30 Games im Test, Tipps & Tricks und Komplettlösung zu „Halo". Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln. Alles klar!



ideenhaus muc

Abo-Attacke

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth.**



Antike Streitwagen bauen, mittelalterliche Bogenschützen ausbilden, im Ersten Weltkrieg mit Doppeldeckern die Panzer-Brigaden attackieren, mit futuristischen Atom-U-Booten gegnerische Flotten versenken – all das ist möglich in **Empire Earth**. Das epische Echtzeit-Strategiespiel gilt als legitimer Thronfolger von **Age of Empires 2** und verpackt die Menschheitsgeschichte in prächtiger 3D-Grafik.

Auf Wunsch können Sie sich bis aufs Schlachtfeld heranzoomen. Im Mehrspielermodus werden Sie vor allem die ausgeklügelte Balance von Einheiten, Technologiebaum und Gebäuden zu schätzen wissen.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, 450 MB Festplattenspeicher, 3D-Grafikkarte (AGP 4 MB/PCI 8 MB), CD-ROM-Laufwerk

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. **Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion.
(€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Österreich € 116,40/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Empire Earth" (Art.-Nr. 002059)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PG 98

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs



Herr der Ringe

Im diesem Herbst, gleichzeitig mit dem zweiten Film der **Herr der Ringe**-Trilogie soll das erste PC-Spiel zum Film erscheinen. In den Rollen von Aragorn, Gimli und Legolas wird der Spieler all die aus Buch und Film bekannten Monster bekämpfen müssen, die sich den Reisenden in den Weg stellen. Electronic Arts verspricht ein taktisch angehauchtes Actionspiel mit leichten Rollenspielelementen. Die Bühne für das taktische Kampfsystem soll direkt aus den Computerdaten des Films errechnet werden – man wird sich also auf eine echte 1:1-Umsetzung freuen dürfen.

Operation Flashpoint: Resistance

Das im Juni 2002 erscheinende **Operation Flashpoint**-Add-on **Resistance** spielt auf der Insel Nogova – ein neues Spielareal von etwa 100 Quadratkilometern Größe. Sie haben dort als Ex-Special-Forces-Kämpfer Victor Troska die unwillkommene Aufgabe, eine Truppe von Widerstandskämpfern aufzubauen, als russische Kampfverbände die friedliche Insel stürmen. Zeitlich ist **Resistance** mehrere Jahre vor dem Originalspiel angesiedelt. Eine besondere Finesse der neuen Erweiterung: Der Spieler wird gezwungen sein, den Widerstand gegen die Invasoren in Eigenregie zu organisieren und sogar die benötigten Waffen selbst zu beschaffen.



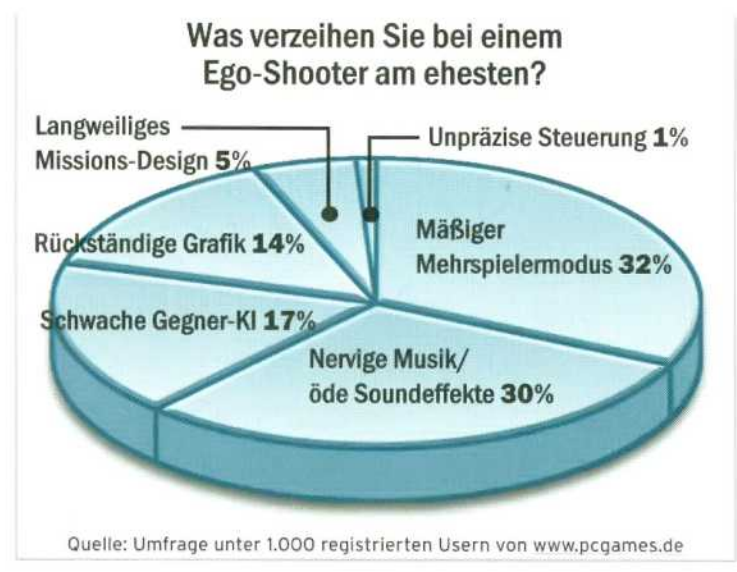


SWAT: Urban Justice

Ein viertes Mal wird man die Führung eines Spezialkräfteteams übernehmen können, wenn im September **SWAT: Urban Justice** erscheint. Neu sind vor allem die „Spielzüge" – festgelegte Choreografien für das gesamte Team, die Anweisungen in der Hitze eines Gefechts unnötig machen. Im Mehrspielermodus werden 24 Kämpfer ihre Kräfte messen können: Für das Mit- und Gegeneinander wurden neue Waffen und Spielfiguren sowie 16 Einsatzorte in allen Größen entworfen.

Kritische Actionspieler

Ohrfeige für **C&C: Renegade**: Knapp 70 % aller Spieler bestehen bei Ego-Shootern vor allem auf einer guten KI und zeitgemäßen Grafik. Offensichtlich haben Knüller wie **Medal of Honor: Allied Assault** die Messlatte weit nach oben gesetzt.



I.G.I. 2: Covert Strike

Agent David Jones wird sich als Hauptdarsteller von I.G.I. 2: Covert Strike erneut durch feindliche Territorien schleichen, Computer hacken oder Basen in die Luft jagen. Gegner, die dank vernetzter KI in Teamarbeit vorgehen, machen dies so schwer wie möglich.

James Bond

Nach unbestätigten Gerüchten will Electronic Arts nun auch auf dem PC ein James-Bond-Spiel veröffentlichen. Angeblich wurde Gearbox Software (Counter-Strike) mit der Entwicklung eines Actionspiels beauftragt, das eine Original-James-Bond-Story zum Inhalt hat.

Mafia verschoben

Take 2 hat den Release-Termin von Mafia verschoben: Am 3. Mai 2002 soll die Mafiosi-Simulation nun erscheinen. Zur Versöhnung gibt es Treuepunkte für Besucher von www.mafia-game.de, wenn diese beim Online-Lieferdienst „Pizza Mafia" bestellen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	25%	**Unreal 2**	Ego-Shooter	Mai 2002	Infogrames
2	11%	**Mafia**	Action-Mix	02. Mai 2002	Take 2
3	10%	**Grand Theft Auto 3**	Action-Mix	April 2002	Take 2
4	10%	**Doom 3**	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Activision
5	10%	**Deus Ex 2**	Action-Mix	Oktober 2002	Virgin
6	9%	**Halo**	Ego-Shooter	2002	Microsoft
7	7%	**Duke Nukem Forever**	Ego-Shooter	2002	Take 2
8	6%	**C&C: Renegade**	Ego-Shooter	März 2002	Electronic Arts
9	6%	**Max Payne 2**	Shooter	Nicht bekannt	Take 2
10	5%	**CS: Condition Zero**	Taktik-Shooter	Mai 2002	Vivendi Universal

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



DANEBEN Das israelische Automatikgewehr namens Galil haut zwar fast genauso stark rein wie die AK-47, verzieht aber bei Dauerfeuer ebenso schwer.

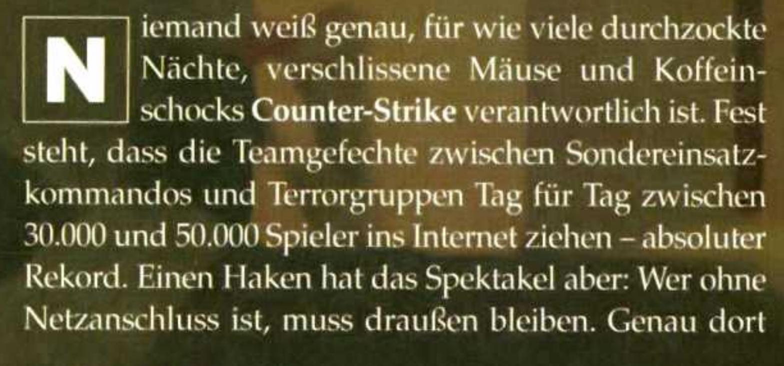
Counter-Strike: Condition Zero







Lesen Sie erstmalig bei PC Games, wie aus dem Mehrspielerhit **ein Taktik-Shooter für Einzelkämpfer** wird und welche Leckerbissen die Counter-Strike-Gemeinde erwarten. Wir haben für Sie alle Levels angespielt.



Niemand weiß genau, für wie viele durchzockte Nächte, verschlissene Mäuse und Koffeinschocks **Counter-Strike** verantwortlich ist. Fest steht, dass die Teamgefechte zwischen Sondereinsatzkommandos und Terrorgruppen Tag für Tag zwischen 30.000 und 50.000 Spieler ins Internet ziehen – absoluter Rekord. Einen Haken hat das Spektakel aber: Wer ohne Netzanschluss ist, muss draußen bleiben. Genau dort setzt **Condition Zero** an. Der Taktik-Shooter will nicht nur die Multiplayer-Fans mit frischem Futter versorgen, sondern auch das Mehrspielererlebnis für Solisten öffnen.

Dass ein paar Bots alleine kaum Ersatz für eine heiße Netzwerkschlacht sind, wissen auch die kreativen Köpfe von Gearbox (**Opposing Force**, **Blue Shift**). Die Lösung der Entwickler ist eine komplett eigenständige Kampagne mit 25 aufeinander aufbauenden Missionen, die Sie zum Einsatzleiter einer Anti-Terror-Truppe macht. Zusammen mit bis zu drei Computerkollegen

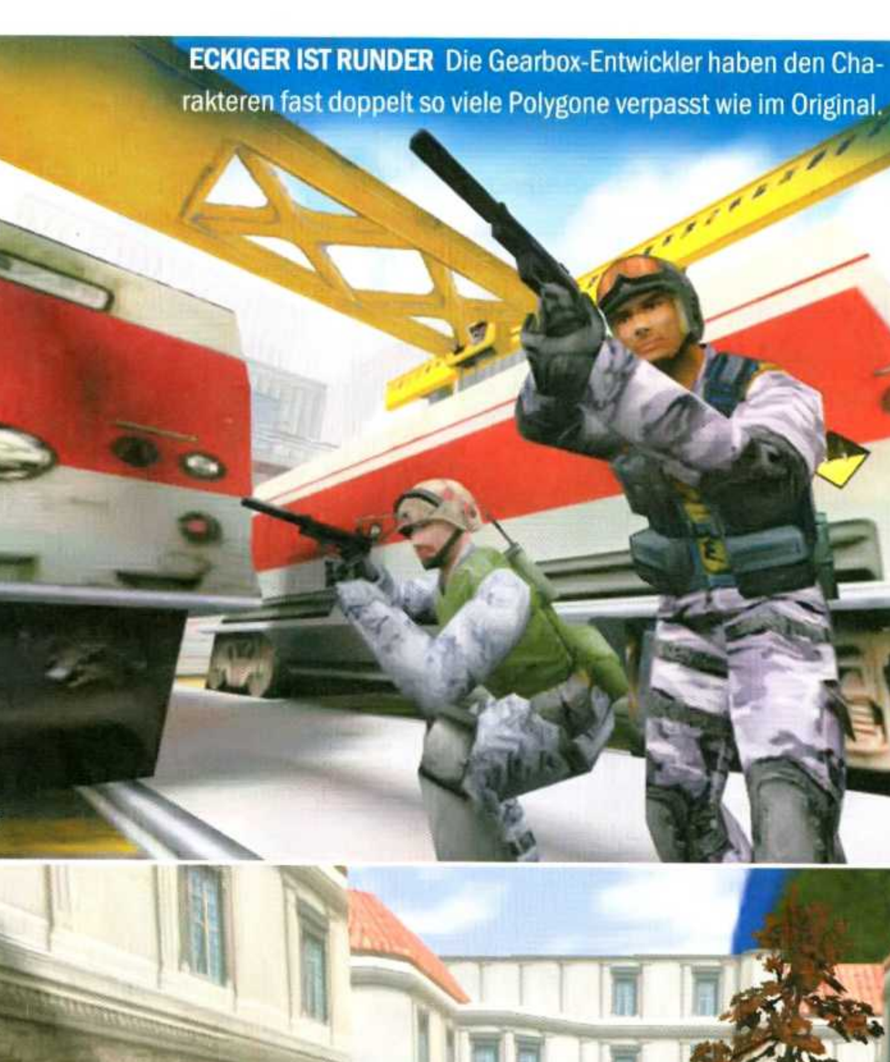
BIG IN JAPAN Hankagai ist einer der schönsten Schauplätze in Condition Zero. Im Vordergrund entleert das französische FAMAS-Sturmgewehr sein Magazin, der CT links im Bild trägt ein M60 MG.

bekämpfen Sie Geiselnehmer und Attentäter in Krisenregionen auf der ganzen Welt. Damit das Konzept aufgeht, müssen die Programmierer Sie vergessen lassen, dass es keine Menschen sind, die Ihre Widersacher steuern. Nach einigen Runden mit den Pixelkameraden ist so viel sicher: Auch wenn die Entwickler die Spielstärke noch anpassen müssen – momentan treffen etwa Scharfschützen noch in vollem Lauf ins Schwarze, während sie sich im Hinterhalt einfach überlisten lassen –, sind die Bots in **Condition Zero** besser als alles bislang da Gewesene. Zum Beispiel, weil sie Fehler machen. Auch den Silizium-Söldnern fällt mal eine Blendgranate vor die eigenen Füße. Dazu zählt auch, dass sie immer wieder neue Wege suchen. Kein Level spielt sich zweimal gleich, die Gegner bleiben unberechenbar.

Damit Sie mit Ihren Teammitgliedern rechnen können, wählen Sie vor der Einsatzbesprechung aus diversen Verhaltensmustern wie „Bleib dicht bei mir" oder „Geh

FALSCHE HOFFNUNG So eine Panzerfaustgranate macht auch aus einem Polizeischild kurzerhand Altmetall.




ECKIGER IST RUNDER Die Gearbox-Entwickler haben den Charakteren fast doppelt so viele Polygone verpasst wie im Original.


VON WEGEN „I'm in position!" Der Computerkollege campt doch wieder.

Counter-Strike 1.4

In wenigen Wochen erscheint die neueste Version des Taktik-Hammers. Die wichtigsten geplanten Features erfahren Sie hier.


ROMANTISCH Die neue Karte de_chateau führt Sie durch ein französisches Landschlösschen.

- Spieler wird nach Sprüngen langsamer, das bedeutet auch das Ende des „Bunny-Hoppings", bei dem die Spieler durch den Level rennen.
- Schleichen funktioniert nur noch mit der dafür vorgesehenen Taste.
- Leichen verschwinden nicht einfach, sondern bleiben eine Runde lang liegen – das dürfte das Camper-Leben nicht gerade leichter machen.
- Überarbeitete Trefferzonen sollen Kopfschüsse schwieriger machen.
- Neue Kameras: Ich-Perspektive, Replay-Funktion, die das Ableben Ihres Alter Ego und den siegreichen Schützen zeigt, eventuell eine Übersichtskarte
- Falls der Bombenleger der Terroristen den Sprengsatz verliert, wird die Position kurzzeitig auf dem Radar markiert, was lästiges Suchen erspart.
- Einige Waffen werden modifiziert; in vollem Lauf werden die Gewehre stärker verziehen, geduckt oder im Stehen dagegen genauer treffen.
- Intelligentere Geiseln, die bei der Rettung nicht mehr so oft hängen bleiben
- Erster Einsatz von Valves Anti-Cheat-Technologie, die die lokalen Daten mit der Version im Internet abgleicht und so Modifikationen erschwert
- Einige kleinere Fehlerkorrekturen

alleine auf die Pirsch". Im Kampf erteilen Sie Ihren Jungs mit den aus **Counter-Strike** bekannten Funkkommandos Befehle, blasen zum Angriff oder fordern Unterstützung an. In Kombination mit dem Positionsradar funktioniert das ganz gut, solange die Levels überschaubar bleiben. Größere Einsatzgebiete schreien aber geradezu nach einem erweiterten Taktik-Menü, wie beispielsweise aus **Operation Flashpoint** bekannt. Hoffentlich lassen sich die Gearbox-Recken noch eine Alternative einfallen. Schon deswegen, weil eine Ihrer Herausforderungen darin besteht, Ihre Männer sicher nach Hause zu bringen. Nicht nur, weil Sie damit eines der Sekundärziele erfüllen, sondern auch weil die Bots im Laufe der Zeit an Erfahrung gewinnen. Für jeden ausgeschalteten Terroristen und jede erfüllte Aufgabe landet Geld auf Ihrem Konto, das die Ausbildung Ihrer Untergebenen finanziert. Fünf Charakterwerte entscheiden, wie gut ein KI-Polizist mit Pistolen, Gewehren und Granaten


EINFLUGSCHNEISE Beachten Sie die Rauchspur des Bazooka-Projektils, das im Vordergrund auf den Protagonisten zurast.

umgeht, wie clever er sich verhält und wie aufmerksam er seine Umgebung studiert. Ein Veteran mit Taktik-Level 5 wird fast immer gegen einen Rekruten gewinnen.

Eine zweite Gelegenheit, das Kopfgeld zu verprassen, bietet sich im Waffenshop. Gearbox hat das Arsenal um neun Ausrüstungsteile aufgestockt. So verschanzen sich die Sondereinsatzkommandos hinter kugelsicheren Schutzschilden oder räuchern Camper-Verstecke mit Gasgranaten aus. Die Gegenseite setzt beispielsweise auf Molotowcocktails, die zwar keinen großen Schaden anrichten, dafür aber Zugangswege kurzzeitig mit einem Feuerteppich versperren. Außerdem im Programm: eine Bazooka, das israelische Sturmgewehr Galil, die Famas aus Frankreich, das M60 MG und Gasmasken. Wozu der Leuchtstab gut sein soll, wo es doch eine Taschenlampe gibt, ist allerdings ein Rätsel.

Jede Einsatzgruppe hat eine Lieblingsknarre. Die russischen Spetznaz, die zum bekannten Quartett aus GSG 9 (Deutschland), GIGN (Frankreich), SAS (Großbritannien) und SWAT (USA) gestoßen sind, greifen als Einzige auf die berühmt-

Alle neuen Karten auf einen Blick



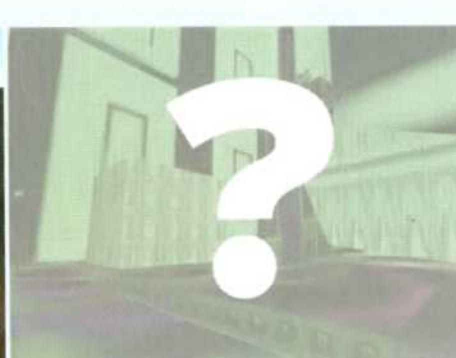
AS_HANGAR Einzige Gelegenheit, bei der Sie Bodyguard für einen VIP spielen. Da das Gelände sehr offen ist, wird das bestimmt kein leichter Auftrag.



CS_ARCTICBIOLAB In dem ehemaligen sowjetischen Biowaffen-Forschungszentrum führen glücklicherweise mehrere Wege zu den Geiselverstecken.



CS_COLDSTORAGE Von den Hinterhöfen eines verwitterten Industrieviertels geht es in ein Schlachthaus, wo die Gefangenen ihrer Befreiung harren.



CS_CONDITIONABILLION An dieser Karte wird noch intensiv gearbeitet, eine genaue Beschreibung ist deshalb zurzeit nicht möglich.



CS_RANGE Das Tutorial von **Condition Zero** schickt Sie auf dieses Trainingsgelände, wo Sie den Umgang mit den verschiedenen Waffen lernen.



CS_ROOFTOPS Hier spielt sich das Geschehen auf den Dächern einer Großstadt ab. Wer in eine Häuserschlucht stürzt, kann sich verabschieden.



CS_SHOOTHOUSE Dieser Schießstand ist ein stark erweitertes Remake einer alten, von einem Fan erstellten **Counter-Strike**-Map. Damals recht beliebt.



DE_CANAL Um in den Baustellenkomplex zu gelangen, müssen Sie auf schmalen Gerüsten balancieren.



DE_CONSTRUCTION An dieser Karte wird noch intensiv gearbeitet, eine Beschreibung ist noch nicht möglich.



DE_DAHAB An dieser Karte wird noch intensiv gearbeitet, eine genaue Beschreibung ist noch nicht möglich.



DE_ENEMYMINE Grafisch sehr abwechslungsreiches Dschungelszenario mit einem kleinen Blockhüttencamp.



DE_SILO Ihr erster Einsatz führt Sie in ein russisches Raketensilo. Eher kleine Karte zum Einstieg.



DE_STADIUM Das mehrstöckige Londoner Fußballstadion ist einer der schönsten Schauplätze.



DE_TERMINAL Ein ultra-moderner U-Bahnhof mit geräumigen Verbindungsgängen und einigen Shops.

berüchtigte AK-47 zurück. Erst wenn Sie mit den Russen alle Missionen überstanden haben, steht die Kalaschnikow auch für die anderen zur Auswahl. Die Aufträge mischen Altbekanntes, namentlich Bomben entschärfen, Geiseln befreien und VIPs schützen, mit Neuem. Jeder Level hat drei Spielstufen: den Story-Modus, der die Solo-Variante des klassischen **Counter-Strike** repräsentiert, „Ausdauer" und „Challenge". Letztere stellt Sie vor eine besondere Herausforderung, zum Beispiel die Feuergefechte allein mit Pistolen auszutragen oder in nur 90 Sekunden zu gewinnen. In der Spielart „Ausdauer" gilt es, als Einzelkämpfer fünf Minuten zu überleben oder eine bestimmte Gegneranzahl zu eliminieren. Um **Condition Zero** durchzuspielen, müssen Sie sich lediglich an die Story halten. Allerdings belohnt Sie das Kampagnensystem mit Cash-Boni, Extrawaffen, Easter-Eggs und neuen Spielmodi, wenn Sie auch die Sekundärziele erfüllen.

Was die Entwickler aus der mittlerweile fast fünf Jahre alten Engine noch herausholen, ist schlichtweg Wahnsinn. In der Arktis etwa, wo


CS_DAMAGE Vom Krieg schwer gezeichnete, aber trotzdem schöne arabische Kleinstadt, die Heckenschützen viele Verstecke bietet.


CS_DESERTBUNKER Durch den Krater einer Bombe gelangen Sie ins Innere eines Bunker-Komplexes inmitten eines kleinen arabischen Dorfes.


CS_JUNGLECAMP Eine große Forschungsanlage mitten im Dschungel ist das Ziel der Mission. Heiß umkämpft: ein zentraler Aussichtsturm.


CS_JUNGLECOMPOUND Vom Urwald ist im Gegensatz zum vorherigen Szenario wenig zu sehen; die Action spielt sich in einem Blockhüttencamp ab.


CS_TORUKO Ein wunderschönes japanisches Landhaus mit papierdünnen Wänden. Auch kleinkalibrige Knarren schlagen durch.


CS_TRAILERPARK Unter der Wohnwagensiedlung verläuft ein ausgedehntes Abwassersystem, das Polizisten wie Terroristen als Alternativroute missbrauchen.


DE_BRIDGE Beim Design von de_bridge stand wohl Venedig Pate: Brücken, Kanäle, schmale Gassen, weite Plätze, viele Verbindungswege.


DE_GENOSERV Aufzüge, Laufbänder und Treppen verbinden die drei Stockwerke dieses Bürogebäudes.


DE_HANKAGAI Ein verglaster Fußgängerübergang verbindet die verwinkelten Gassen der japanischen Stadt.


DE_OTAKU Grafisch spektakulär ist diese Wiederaufbereitungsanlage sicher nicht, dafür gut ausbalanciert.


DE_PIPELINE Im Wasserwerk wechseln sich ausgedehnte Außenabschnitte mit ebenso großen Innenräumen ab.


DE_TIDES Geradlinig, überschaubar, schnell. Ihr Einsatz im Schlosshof dauert nur fünf Minuten.


DE_VESSEL Enge Gänge prägen das Bild Containerschiff. Nur das Oberdeck bietet Platz.


DE_VOSTOK Führt Sie durch die engen Gassen einer verschneiten Stadt in Sibirien. Sehr schön.



PRÊT-À-PORTER Ski-Mützen sind out, Eishockeymasken sind in. Auch den bösen Jungs haben die Grafiker individuelle Outfits spendiert. Zu den vier bekannten stößt eine neue Terrorgruppe.

Sie Ihren Feldzug abschließen, rieseln Schneeflocken zu Boden, über Japan spannt sich ein regenverhangener Himmel. Wer durch die zwielichtigen Gassen von Hankagai schlendert, findet sich in einem der schönsten Levels wieder, die je einen Ego-Shooter zierten. Die rostigen Stufen einer eisernen Treppe, die in mattem Neonlicht glühenden Reklametafeln, der Süßwarenautomat, der vergessen in einem Hinterhof vor sich hingammelt, Telefonkabel, die in den Häuserschluchten hängen – alles fügt sich zu einem harmonischen, atmosphärischen Gesamtbild. Wer über die Brücken von de_bridge wandert, seinen Blick über die Kanäle schweifen lässt oder von einer der Emporen auf die Laternen und gepflasterten Passagen blickt, fühlt sich fast wie in Venedig. Und dann ist da noch der Einsatz auf einem gigantischen Containerschiff, das währenddessen durch einen norwegischen Fjord schlingert. Sogar an offene Landschaften haben sich die Leveldesigner gewagt und dabei gute Arbeit geleistet, wenn die drei Dschungelszenarien auch nicht die Qualität eines **Gothic** erreichen. Die Grafiker haben nicht nur frische Karten gebastelt, sondern auch neue Spielermodelle und Effekte erschaffen. Vor allem Erstere sehen deutlich besser aus als im Original **Counter-Strike**. Das liegt einerseits an der erhöhten Polygondichte, die für rundere Formen sorgt, andererseits daran, dass die Programmierer allen Figuren individuelle Gesichtszüge und Kleidungsstücke verpassen. Selbst die Uniformen sind auf das Einsatzgebiet zugeschnitten; in Eis und Schnee tragen die Recken grau-weiße Tarnanzüge, im Dschungel dominieren grün-braune Flecken und Tropenhüte. Die Schönheit hat natürlich ihren Preis: **Condition Zero** reizt zwar keinen High-End-Rechner aus, verlangt Prozessor und Grafikkarte aber ein ganzes Stück mehr ab als noch der Quasi-Vorgänger.

> Die Erfahrung von Blue Shift und Opposing Force zahlt sich aus. Was die Gearbox-Designer für **Grafik-Kunststückchen** mit der Half-Life-Engine anstellen, ist Wahnsinn.

Die beste Nachricht zum Schluss: **Counter-Strike**-Fans bekommen fast alle Neuerungen frei Haus. Zwar steht der Zeitpunkt noch nicht fest, es soll aber definitiv ein kostenloses Upgrade für alle Besitzer der Verkaufsversion oder Download-Variante geben. Einem Internet-Match mit Bots auf den Dächern von cs_rooftops oder einem Stadionbesuch zusammen mit **Condition Zero**-Spielern steht also nichts im Wege.

ERSTEINDRUCK

*Den Entwicklern scheint das Unmögliche geglückt zu sein: **Condition Zero** spielt sich auch allein genauso rasant wie eine Partie **Counter-Strike** im Internet. Ich wünsche mir allerdings erweiterte Befehle für die Bots, ähnlich wie bei **Ghost Recon**.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Gearbox
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin .... Mai 2002

UM IM KAMPF ZU ÜBERLEBEN BRAUCHST DU DIE BESTEN WAFFEN:

DEN KOPF EINES STRATEGEN, ..

DAS GESPÜR EINES JÄGERS

& DEN MUT EINES SOLDATEN.

www.renegade.com

DIE STREITKRÄFTE VON NOD WERDEN ALLES MÖGLICHE EINSETZEN, UM DICH ZU VERNICHTEN. WENN DU KEIN PERFEKTER SOLDAT BIST, WIRST DU UNTERGEHEN.





DENK NACH UND ÜBERLISTE DEN FEIND



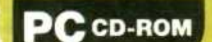
SCHLEICH DICH IN DIE NOD-BASIS



KÄMPF DICH DURCH



USE YOUR MILITARY INTELLIGENCE



PC CD-ROM

©2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES, das EA GAMES-Logo, Westwood Studios, Command & Conquer und Renegade sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



Hitman 2: Silent Assassin

Der Tod hat viele Gesichter. **In diesem beinharten Schleichspiel trägt er die Züge des Hitman** – und Sie schlüpfen in die Rolle des Auftragskillers.

Eine Villa in Sizilien. Auf dem Balkon übt der Mafioso Don Guilliani die richtige Schlagtechnik beim Golf. Weiter unten drehen Wachen ihre Runden. Unter ihren Maßanzügen zeichnen sich Pistolen ab. Ein wenig außerhalb schlendert ein Postbote in Richtung Haupttor. Derjenige, der das alles sieht, ohne gesehen zu werden, sind Sie. Aus Ihrem Versteck lassen Sie den Blick mit einem Fernglas übers Terrain schweifen. In den nächsten Minuten ist das Ihr Arbeitsplatz. Sind Sie erfolgreich, hat es sich für Guilliani ausgegolft. Sie stapfen aus dem Hinterhalt und betäuben den Briefträger mit Chloroform. Sein Körper landet im Gebüsch, seine Uniform an Ihnen. Ob die Verkleidung reicht, um die Wachen am Haupttor zu täuschen? Die finden Ihr Aussehen – stechende Augen, Glatze und seltsame Tätowierung am Nacken – verdächtig und heben die Hand: Stehen bleiben! Wenn Sie schlau waren, dann haben Sie Ihre Kanone vorhin weggeworfen. Dann wird man Sie abtasten und grummelnd durchwinken. Wenn nicht, werden Schreie folgen, danach Schüsse. Und Feuergefechte sind etwas, das man in **Hitman 2** besser meiden sollte wie Niesen bei einem Versteckspiel. Ausgelöster Alarm bedeutet wegen der zahlenmäßigen Überlegenheit Ihrer Gegner oft das vorzeitige Aus.

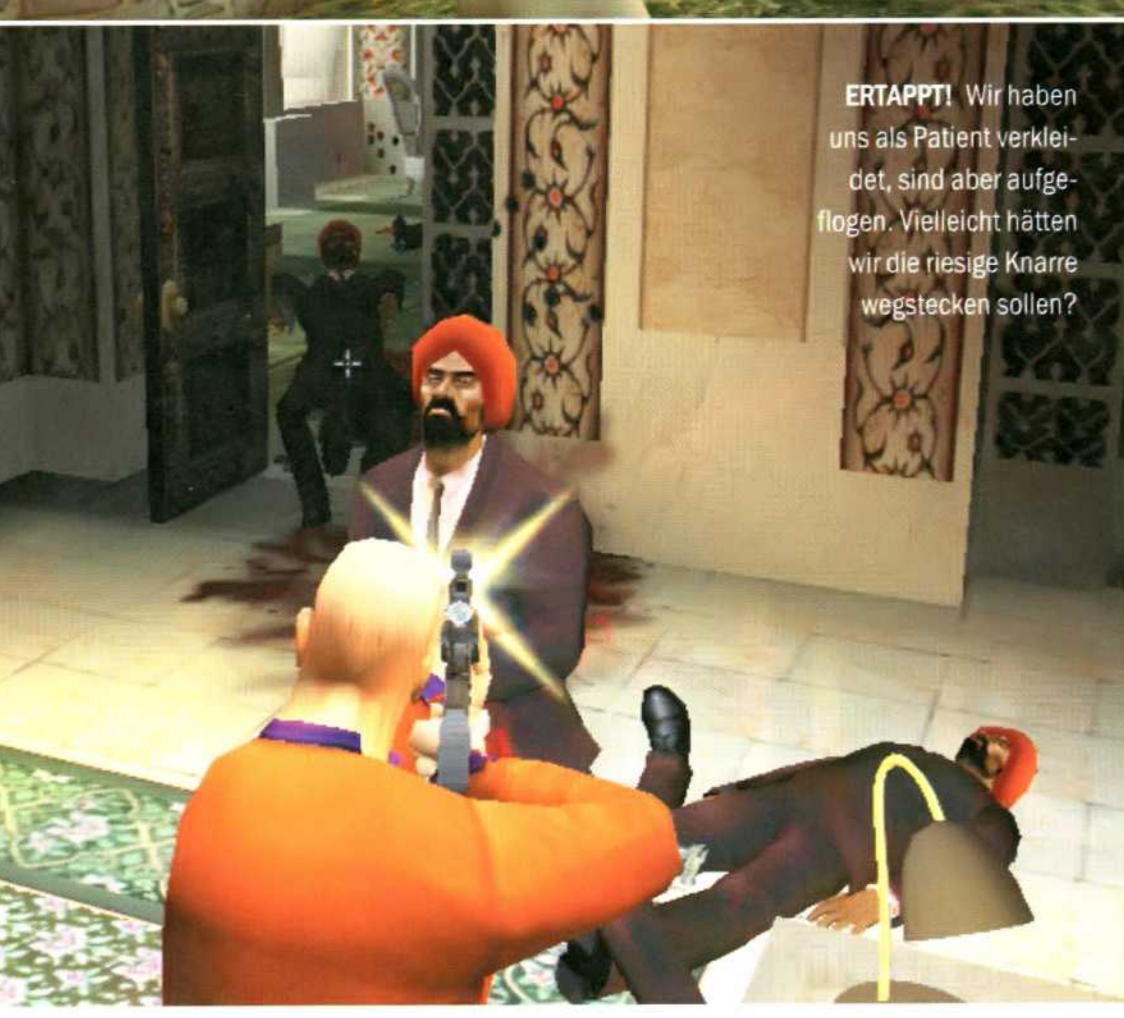
Das Spiel beginnt erst ruhig, in einer kleinen, kargen Holzhütte. Darin lebt der Hitman, das ist Ihre Rolle, zurückgezogen. Der perfekte Ort zur Selbstfindung. Als ihn dunkle Typen erpressen, werden die friedlichen Pläne über den Haufen geworden. Der Hitman



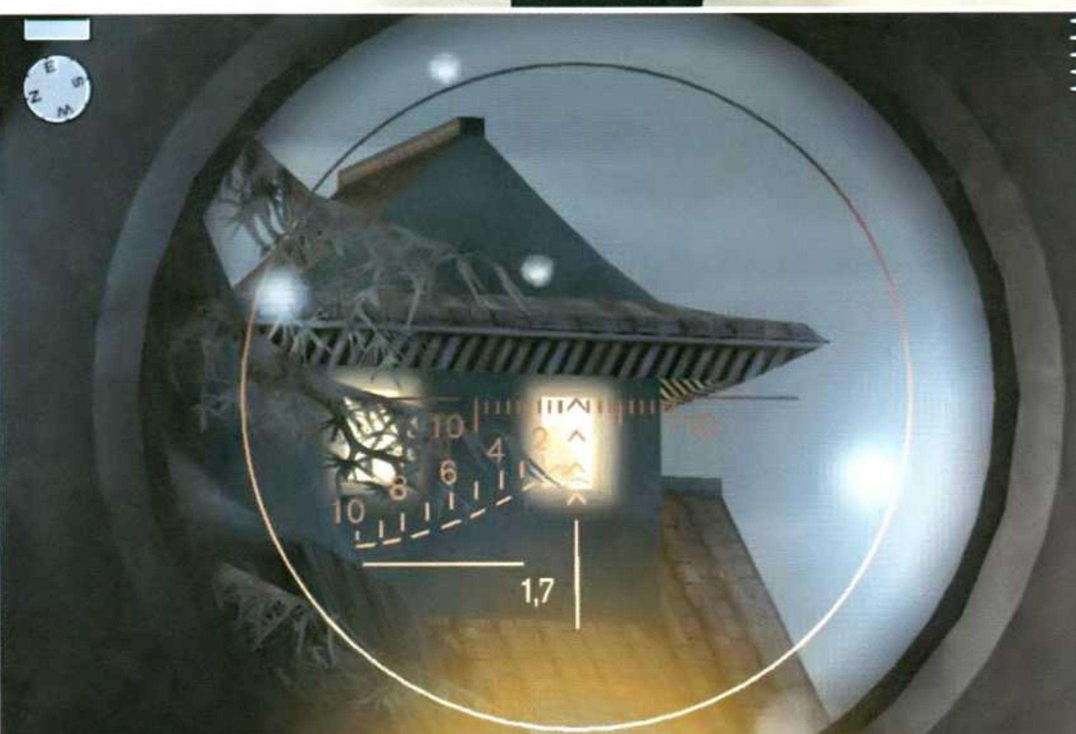
IDYLLISCH Hier hätte sich der Hitman niedergelassen, wäre er nicht von der Mafia erpresst worden.



DIE QUAL DER WAHL Dieses Gebäude verfügt über drei Eingänge. Welchen Weg Sie beschreiten, bleibt Ihnen freigestellt.



ERTAPPT! Wir haben uns als Patient verkleidet, sind aber aufgeflogen. Vielleicht hätten wir die riesige Knarre wegstecken sollen?



SCHATTENDASEIN Wir haben uns hinter Bäumen verschanzt und visieren einen russischen Soldat an, der am Fenster Ausschau hält.

braucht Verbündete. Also reaktiviert er den Kontakt zu seinem alten Auftraggeber, der die Waffen bereitstellt. Die zieren fortan die Wände der zuvor kümmerlich eingerichteten Holzhütte: Schnellfeuer- und Scharfschützengewehre, Handfeuerwaffen mit und ohne Schalldämpfer, Äxte, Schwerter, ein Messer und eine Armbrust. In 21 Missionen dürfen Sie davon Gebrauch machen. Zwischendurch ist auch Köpfchen gefragt: In einer Mission nehmen Sie das Outfit eines Arztes an und sorgen dafür, dass ein chirurgischer

> Obwohl der Auftragskiller Hitman zu Hause eine Waffensammlung hat, sollten Sie Gefechte vermeiden: **Schleichen ist das A und O.**

Eingriff fehlschlägt. Ein anderes Mal vergiften Sie das, was Ihre Zielperson zum Essen vorgesetzt bekommt. Die Methoden sind vielfältig.

Bevor Sie den ersten Auftrag angehen, können Sie Grundlegendes auf einem Parcours üben: Wie der Hitman schleicht, sich duckt, Leitern erklimmt, durch Schlüssellöcher linst, um Ecken späht. Wenn alle Kniffe in Fleisch und Blut übergegangen sind, informiert ein Laptop über die Missionsziele. Fast immer geht es darum, jemanden unter die Erde zu bringen: Politiker, Gauner, Offiziere. Dabei kommen Sie ganz schön rum, bereisen Länder wie Japan, Indien oder Afghanistan. Nach Russland jetten Sie, um einen Minister zu erledigen. Ihre Ausrüstung legen Sie vorher fest. Ein Zug wird Sie nach St. Petersburg fahren. Das Schließfach am Bahnhof enthält Ihr Arbeitsmaterial, ein Scharfschützengewehr. Damit marschieren Sie los. Weil die Straßen aus Sicherheitsgründen vom Militär abgesperrt sind, suchen Sie sich andere Wege: Zwischen Häuserschluchten hindurch, hinein in die Kanalisation, wieder hinaus ins Freie. Irgendwann haben Sie einen perfekten Ausblick auf das Regierungsgebäude und können Ihr Opfer mit dem Zielfernrohr durchs Fenster anvisieren. Damit der Schuss sitzt, schalten Sie auf Knopfdruck in die übersichtlichere First-Person-Perspektive. Auftrag erledigt. Doch so einfach ist es selten. Oft müssen Sie sich in mühsamer Kleinarbeit unbemerkten Zugang zu Gebäuden verschaffen. In ein Schloss kommen Sie beispielsweise nur, wenn Sie sich durch den Hintereingang schleichen, den Butler um die Ecke bringen, seine Kleidung anziehen und ein Tablett in die Hand nehmen. Ein Balken gibt Aufschluss darüber, wie gut die Maskerade bei den Feinden ankommt. Je länger Sie in deren Nähe weilen, desto höher ist das Risiko, dass die Verkleidung auffliegt. Dank der ständig verfügbaren Quicksave-Funktion können Sie sich solche Fehler aber leisten.

Hitman 2: Silent Assassin schreibt eine Geschichte, in der der Tod zum Hauptakteur wird – und gehört damit keinesfalls in Kinderhände. Auf der Packung der deutschen, laut Eidos ungeschnittenen Version wird mit Sicherheit ein „Ab 18"-Aufkleber pappen. Ein morbider Spaß für moralisch Gefestigte.

ERSTEINDRUCK

*Eigentlich ist **Hitman 2** nichts anderes als **Der Meisterdieb** – mit dem Unterschied, dass Sie virtuelle Figuren abschießen müssen, anstatt Schätze zu stehlen. Wenn die Programmierer es schaffen, die 21 Missionen sinnvoll miteinander zu verknüpfen, erwartet uns im März ein Schleichspiel für Erwachsene.* THOMAS WEISS

Entwickler .... IO Interactive
Anbieter .... Eidos Interactive
Termin .... März 2002

SCHUSSWECHSEL Wenn Kyles Jedi-Fähigkeiten steigen, kann er gegnerische Schüsse noch effektiver mit dem Lichtschwert parieren.

Jedi Outcast



RANGEZOOMT In den großen Levels kommt das High-Tech-Fernglas gerade recht: Hier blicken Sie in Kanonenläufe. Schnell zur Waffe wechseln!



CUTSCENES Einige Zwischensequenzen sind gerendert, andere laufen in der Quake-3-Engine des Spiels ab. Hier: Jan und Kyle.

Kyle Katarn zückt für Jedi Outcast noch mal das Lichtschwert. **Wir haben seine Hand durch die ersten Levels geführt** und schildern unsere Eindrücke.

Einmal Jedi, immer Jedi: Kyle Katarn, der seine Lichtschwert-Karriere nach **Jedi Knight** ursprünglich an den Nagel hing, braucht die Macht wieder. Sie müssen ihm dabei helfen. Gleich zu Beginn langt das Spiel in die Vollen. Ein Shuttle setzt Kyle und seine Kumpanin Jan in einem Schlupfwinkel ab. Weiter vorne lauern die Männer in weißer Rüstung: Sturmtruppen. Also Blaster entsichern, durchatmen und nicht lange fackeln. Der erste Schuss läutet einen klassischen Star-Wars-Kampf ein: Die Wachen drehen sich verdutzt um, rufen ein gedämpftes „Halt!" durch ihren Helm und formieren sich in Gefechtsstellung – das Chaos beginnt. Blitze entweichen Kanonenläufen, Funken sprühen, Explosionen folgen. Und im Hintergrund tönt John Williams zeitloser Soundtrack. Das ist Star-Wars-Feeling in einem Ego-Shooter.

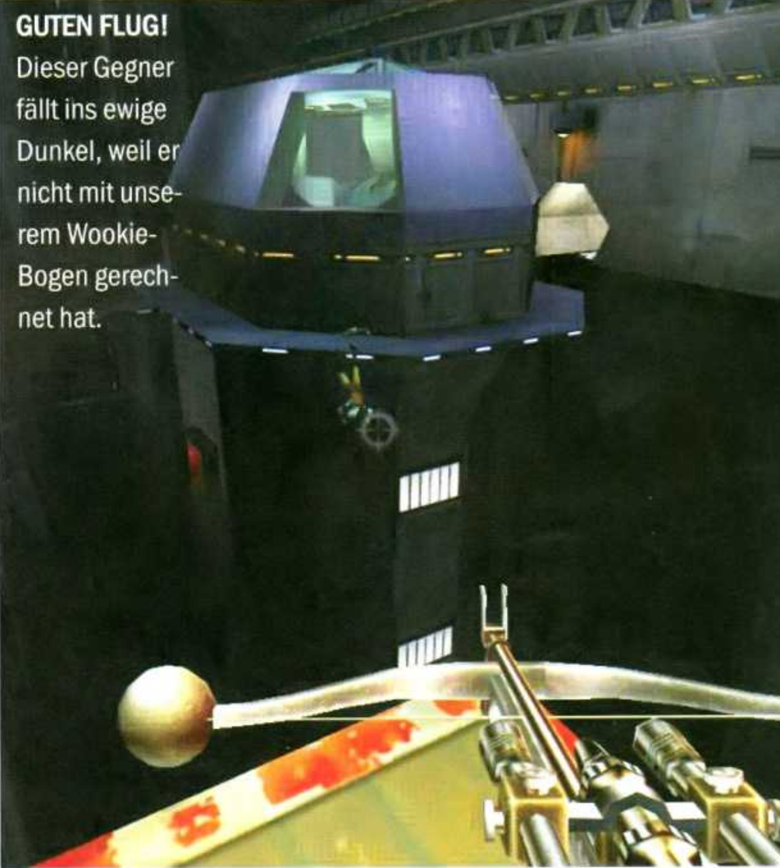
Wie **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** verzichtet **Jedi Outcast** auf Pixelblut und rückt stattdessen realistische Animationen ins Rampenlicht. Schießen Sie einem Gegner ins Bein, stolpert er nach vorne. Wird sein Kopf getroffen, fasst er sich an die Kehle und bricht zusammen. Wenn die Widersacher vor einem Abgrund stehen, fallen Sie bei einem Treffer mit den Armen rudernd in die Tiefe. Kyle, dessen Macht-Fähigkeiten eingerostet sind, wehrt sich in den ersten vier Abschnitten des Spiels mit Blaster, Wookie-Bogen, Sturmtruppen- und Disruptor-Gewehr. Später folgt eine Kanone, die wie eine Schrotflinte die Geschosse verstreut und im zweiten Feuermodus Granaten verschießt. Raketenwerfer, Tretminen und sonstige Spielsachen sind auch dabei. Das Lichtschwert gibt es später. Vorher müssen Sie einen imperialen Stützpunkt infiltrieren, ei-

DONNERWETTER Der Blitz ist eine Fähigkeit, die von der dunklen Seite der Macht stammt. Kyle fühlt sich auf beiden Seiten wohl.

nen Minenkomplex in die Luft sprengen und eine gegnerische Walker-Basis dem Erdboden gleichmachen. Dabei dominieren geskriptete Ereignisse das Spielgeschehen: Im ersten Level meldet sich Jan über Funk und kündigt ihr Erscheinen an. Ein paar Sekunden später ruft sie um Hilfe, Sie eilen daraufhin zurück und finden Ihre Partnerin im Kreuzfeuer wieder. Ein Highlight ist der Kampf gegen einen dunklen Jedi. Sie können gegen den Zauberer herzlich wenig ausrichten, werden von ihm durch die Luft geschleudert und mit Blitzen beschossen. Dass Sie den Kürzeren ziehen, ist vom Programm so vorgesehen. Sterben werden Sie nicht, aber Rache schwören. Obligatorisch sind im Genre unange-

Neben Reflexen ist Gehirnschmalz gefragt: Schalterpuzzles unterbrechen die Action oft.

kündigte Explosionen geworden. Irgendwann laufen Sie durch eine Röhre, die nach einer Detonation überraschend unter Ihren Füßen mit lautem Getöse wegbricht. Nur ein alternativer Weg führt jetzt noch ans Ziel. Also stapfen Sie den Weg zurück, springen aufs freigelegte Dach und balancieren in Schwindel erregender Höhe über die ramponierte Decke, während Gegner versuchen, Sie mit Laserschüssen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Überhaupt sind schnelle Reflexe und exaktes Timing gefragt: Oft hüpfen Sie über Kisten, erklimmen Felsvorsprünge oder springen im richtigen Moment auf vorbeizischende Raumer. Die Quicksave-Funktion ist in solchen Fällen Ihr bester Freund. Im vierten Level, wenn sich Kyle die Jedi-Fähigkeiten erneut aneignen will, müssen Sie vier Prüfungen bestehen – und dürfen dabei kein einziges Mal den Schießprügel zücken. Da verschieben Sie mit dem Force Push Bodenplatten, ziehen Felsen aus der Wand und erklimmen diese oder rennen mittels Force Speed über eine schwebende Brücke. Das Laserschwert, das verheißungsvoll in einem Käfig liegt, lässt Sie dann endgültig zum Zirkuskünstler mutieren: Sie springen mit Ihren übermenschlichen Kräften auf eine Bodenplatte, fahren nach unten, rennen geschwind zum Käfig und lassen die Klinge durch die Luft und in Ihre Hand schwirren. Jetzt kann der Spaß beginnen. Kyle öffnet damit Türschlösser, als hätte er eine Schweißerlehre hinter sich, blockt Laserschüsse und haut Gegner entzwei. Überlegt wird, ob man die Säbelkämpfe in der deutschen Version entschärft. Dank der 36 Trefferzonen rollen schon mal Köpfe, wenn Sie einen Gegner ungünstig erwischen. Aber seien Sie unbesorgt: Ansonsten ist die lokalisierte Version makellos. Selbst Luke Skywalker, der immer noch sein Milchbubigesicht von 1977 trägt, redet mit der deutschen Stimme von Mark Hamill. Jedi Outcast wird ein großes Spiel für Star Wars-Fans.



GUTEN FLUG! Dieser Gegner fällt ins ewige Dunkel, weil er nicht mit unserem Wookie-Bogen gerechnet hat.

ERSTEINDRUCK

Dass die futuristischen Levels mit all ihren blinkenden Armaturen gelegentlich für Verwirrung sorgen, zerrt an meinen Nerven: Bis ich weiß, welcher Schalter was bewirkt, ist langwieriges Ausprobieren gefragt. Doch diesen Nachteil machen die exzellenten Lichtschwertgefechte wieder wett! THOMAS WEISS

Entwickler .... Raven Software
Anbieter .... Activision
Termin .... März 2002

PANORAMA Saftige Wiesen, klare Seen und kleine Hütten bestimmen das Bild. Nur das Großkampfschiff stört die Idylle etwas.

VIDEO

Yager

Ein Besuch bei den Entwicklern in Berlin förderte neue Erkenntnisse über das Missionsdesign und die Story des Aquanox-Konkurrenten zutage.



RENDER-COMIC Witzige Zwischensequenzen verknüpfen die Missionen.

Der schnittige Gleiter rast in halsbrecherischem Tempo durch den Canyon, drei Verfolger hinterher. Plötzlich zieht der Pilot seinen Flieger steil nach oben, reißt das Steuer herum. Drei Salven aus den Laserkanonen und drei Explosionen erhellen den Berg. Das Kampfflugzeug, das Sie als Söldner Magnus Tide im Actionspiel **Yager** steuern, ist so agil, dass es wie ein Düsenjäger durch die Luft schneiden, aber auch wie ein Hubschrauber auf der Stelle schweben kann. Und das funktioniert ausgesprochen gut, davon konnte sich PC Games bei den Programmierern in Berlin überzeugen. Dort lief **Yager** zwar nur auf Microsofts Xbox, für die PC-Version zeigte sich Uwe Beneke, Design Director, aber zuversichtlich: „Wir müssen nur etwa 20 Prozent des Codes anpassen und ein paar Verbesserungen einbauen." Dazu gehört beispielsweise auch ein Mehrspielermodus.

Obwohl noch keiner der mehr als 20 geplanten Einsätze in der Science-Fiction-Welt fertig gestellt ist, machen die vorab gezeigten Szenen Lust auf mehr. Ähnlich wie im Unterwasser-Shooter **Aquanox** sollen filmische Ereignisse Sie in die Missionen ziehen. Etwa, wenn Sie ein Großkampfschiff bekämpfen müssen, bevor das seine Mammut-Kanone auf einen verbündeten Zerstörer abfeuern kann. Oder wenn Sie sich hinter einer gewaltigen Lokomotive verstecken, um unbeschadet an zwei Gefechtstürmen vorbeizukommen. Apropos Gefechtstürme: Von Zeit zu Zeit werden Sie Ihren Gleiter gegen eine Flugabwehrstellung eintauschen und à la **Incoming Forces** anfliegende Angreifer vom Himmel holen. Diese Szene ist eine der vie-

FUTURISTISCH Bei den Häusern und Gleitern haben die Designer ihrer Fantasie freien Lauf gelassen.

len, die **Yager** mit einer der zahlreichen Videosequenzen einleitet. Die nehmen sich selbst nicht ganz ernst und ziehen stattdessen mit Slapstick-Humor und witzigen Charakteren in die Story.

Auch wenn die Grafik mit den Großen im Genre in der auflösungsschwachen Xbox-Version noch nicht ganz mithalten kann, glänzt der Shooter schon jetzt mit sehr originell designten Gebäuden und Schiffen, einer fantastischen Weitsicht und stimmigen Farben. **Yager** sieht einfach schön aus und wenn es hält, was es verspricht, spielt es sich im Oktober auch so.



ERSTEINDRUCK

*Das Spielprinzip lässt nicht viel Raum für Innovationen. Die **Yager**-Entwickler konzentrieren sich stattdessen auf abwechslungsreiche Missionen, eine coole Story und die ungewöhnliche, tolle Optik.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Yager Development
Anbieter .... THQ
Termin.................................. Oktober 2002



EGO-SHOOTER Sie können Ihren Gleiter entweder mit der Heckkamera oder im Cockpit steuern.

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- US & UK uncut Importe
- bis 15:30 Sofortversand

OkaySoft *online*
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- ohne Cookies

OkaySoft *shop-mailer*
- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen
- Storno-Bestätigung

OKAYSOFT SPIELE-VERSAND

13 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Titel	Version	Preis
Aliens vs. Predator 2	EV	39,90
Alone in the Dark 4	DV	15,90
Anno 1503 *	DV	42,39
Anstoss Meister Edition	DV	15,90
Aquanox	DV	20,90
Arx Fatalis *	DV	37,90
Baldurs Gate 2 Epos	DV	25,51
Ballerburg	DV	23,98
Biathlon 2002	DV	23,47
Black & White	DV	29,90
C+C 2: Yuris Revenge	DV	23,47
C+C 3: Renegade *	DV	42,39
C+C 3: Renegade *	EV	i.V.
C+C 3: Renegade *	US	64,90
Capitalism 2	US	35,90
Civilization 3	US	39,90
Civilization 3	DV	45,90
Colin McRae Rally 2	DV	15,29
Comanche 4	DA	42,39
Counter-Strike	US	13,24
- Condition Zero *	EV	40,90
Dark Age of Camelot	DV	27,90
Dark Age of Camelot	US	61,30
D.Patrizier 2 Aufschw.	DV	25,51
Destroyer Command *	DV	42,90
Destroyer Command *	US	64,90
Deus Ex	DA	19,89
Deus Ex 2 *	EV	i.V.
Diablo 2 Lord of Destr.	DV	25,51
Diablo 2 Battlechest	DV	42,39
Die Gilde *	DV	39,32
Die Hard Nakatomi Pl*	DA	38,90
Die Hard Nakatomi Pl*	DV	38,90
Die Hard Nakatomi Pl*	US	45,97
Die Sims	DV	38,30
- Hot Date	DV	22,96
- Urlaub total *	DV	22,50
Disciples 2 Dark Pr.	US	59,90
Doom 3 *	EV	i.V.
Drakan	DV	10,17
Duke Nukem Forever*	EV	40,85
Dungeon Siege *	DV	45,90
Dungeon Siege *	EV	39,90
- Collectors Edition *	DV	i.V.
- Collectors Edition *	EV	i.V.
Elder Scrolls 3 *	US	69,90
Empire Earth	DV	39,90
Etherlords	DV	35,90
Eurofighter Typhoon	DV	15,29
Everquest Gold Pack *	DA	37,50
Fallout Tactics	DV	20,40
Fifa 2002	DV	43,41
Flight Sim. 2002 Prof.	DV	70,00
Gothic	DV	15,90
Grand Theft Auto 3 *	EV	42,39
Half-Life	DV	13,24
Half-Life 2 *	EV	i.V.
Halo *	DV	41,87
Heroes of Might + M.3	DV	11,71
Heroes of M. + M.4 *	DV	i.V.
Hitman 2 *	DV	43,90
Hitman 2 *	EV	i.V.
Icewind Dale Saga	DV	25,51
IL-2 Sturmovik	DV	41,87
KlickTel Januar 2002	DV	13,50
Mafia *	DV	43,41
Mafia *	EV	39,90
Mafia *	US	66,90
Master of Orion 3 *	DV	i.V.
Mech Collection	EV	25,51
Mechwarrior 4	DV	30,63
- Black Knight	DV	18,87
Medal of Honor: All.As.	DV	43,41
Might + Magic 9 *	DV	i.V.
Monkey Island 4	DV	32,16
Myth 3: The Wolf Age	DV	12,50
Nascar Racing 2002	US	65,90
Nascar Racing 2002 *	DA	26,90
Neverwinter Nights *	DV	i.V.
Neverwinter Nights *	EV	i.V.
Oni	DV	10,17
Operation Flash.GOLD	DA	43,41
- Red Hammer	DA	19,89
Quake 4 *	EV	i.V.
Return to Castle Wolf.	DV	38,90
RtCW Special Edition	DV	48,52
Salt Lake 2002	DV	43,41
Serious Sam:Second E.	DA	25,51
Serious Sam:Second E.	US	32,90
Shadowbane *	DV	i.V.
Silent Hunter 2	DV	42,39
Soldier of Fortune 2 *	DV	37,90
Soldier of Fortune 2 *	EV	40,90
Star Trek Bridge Com.*	DV	37,90
Star Wars: Galactic B..	DV	43,92
- Jedi Knight 2 *	DV	43,90
- Jedi Knight 2 *	EV	i.V.
- Starfighter	DV	43,41
Stronghold	DV	39,90
Summoner	DV	14,90
T.Clancys Ghost Recon	DV	42,90
- AddOn *	DV	18,90
Tropico - Paradise Isl.	DV	18,87
UO: Lord Blackthorns	US	38,90
Unreal 2 *		i.V.
Unreal Tournament 2 *	EV	i.V.
Vampire	DV	14,78
Warcraft 3 *	DV	47,90
Wizardry 8	US	54,90

SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

Alle Preise in Euro, ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland),Vorauskasse 3.25, Nachnahme 6.50 zzgl. Zahlkartengebühr, kein Ladengeschäft, * Vorbestellung möglich und erwünscht.

21.2.2002

www.OKAYSOFT.de





LAUTLOS Bei diesem Kampf bleibt es leise: Armbrust, Schwert und Ninja-Stern eignen sich für lautloses Ausschalten von Widersachern.

No One Lives Forever 2

Die **schrillste Agentin der Welt** ist wieder im Einsatz: Cate Archer rettet ihren eigenen Hintern und die ganze Welt auf einen Schlag.

Auch wenn sie bei der Auswahl der Kleidungsfarben oft eindeutig daneben liegt: Im Kampf gegen Lausbuben mit weltherrschaftlichen Ambitionen gelingen Cate Archer Volltreffer. Das ist auch in **No One Lives Forever 2** so, wo Sie einmal mehr gegen die Verbrecherorganisation H.A.R.M. antreten. Die Schurken setzen alles daran, die schöne Agentin zu beseitigen, und haben dafür die besten Killer der Welt angeheuert. Als wenn das nicht schon schlimm genug wäre, kommen die Geheimdienstler auch noch üblen Machenschaften der Sowjetunion auf die Spur, die zum Dritten Weltkrieg führen könnten – und genau das müssen Sie in der Rolle von Agentin Archer verhindern. **NOLF 2** ist missionsbasiert (unter anderem verschlägt es Sie nach Sibirien, Indien und Japan), wobei die Story mit geskripteten Ereignissen und Zwischensequenzen erzählt wird. Die Einsatzziele fallen sehr unterschiedlich aus und sind erst nach der Erledigung von Sekundäraufgaben zu schaffen. Da es dafür immer mehrere Möglichkeiten gibt, wird der Titel um einiges vielschichtiger. Ähnlich wie in **Deus Ex** erreichen Sie mit wildem Drauflosballern, lautlosem Schleichen oder einem der vielen Wege dazwischen das Ziel, eine zwingend notwendige Vorgehensweise finden Sie kaum einmal. Das würde auch nicht funktionieren, da das Verhalten Ihrer Widersacher fast unberechenbar ist. Je nach Situation reagieren sowjetische Wachen und japanische Ninjas anders. Beseitigen Sie etwa eine Wache und schaffen Sie diese dann außer Sichtweite, wird der verdächtige Blutfleck die anderen Bösewichte dazu veranlassen, nach Ihnen zu suchen. Übrigens gehen viele der Nebenfiguren bestimmten Aufgaben nach: Mal wird eine Türe bewacht, ein andermal ein Wagen entladen oder ein bestimmter Abschnitt kontrolliert. Wer Regelmäßigkeiten in diesen Verhaltensmustern beobachtet, kann diese klar



STANDARD Das obligatorische Scharfschützengewehr fehlt auch in NOLF 2 nicht.

WAS NUN? In Sibirien muss Agentin Archer diese Militärbasis der Sowjetunion infiltrieren. Das wird kein Spaß!



ERWISCHT Dieser Typ kam gerade noch nichts ahnend aus dem Haus – wäre er mal lieber drin geblieben.

zu seinem Vorteil nutzen – etwa um an einer Wache vorbeizuschlüpfen. Die Umgebung ist größtenteils interaktiv, so dass Sie Glühbirnen rausschrauben, Schränke und Schubladen öffnen oder Steine werfen können. Als Geheimagentin dürfen Sie neben den handelsüblichen Schießeisen auch ganz spezielles Agentenwerkzeug (etwa den Fotoapparat im Lippenstift) benutzen. Wer nicht auffallen will, bewirft üble Zeitgenossen am besten mit Ninja-Sternen oder feuert Pfeile mit der Armbrust (Vindicator, Model 6) ab. Für die Gestaltung der Levels benutzen die Designer die neue Version der Lithtech-Engine, bleiben dem eigenwilligen, dafür passenden Grafikstil der 60er-Jahre aber treu. Im Multiplayer-Modus planen die Entwickler verschiedene Varianten ein, wovon ein kooperativer Modus zum gemeinsamen Durchspielen am interessantesten klingt. Leider wird es sich dabei nur um modifizierte Levels des Singleplayer-Modus handeln, das gesamte Spiel wird man nicht mit Freunden bestreiten können.



ERSTEINDRUCK

Spielerische Freiheiten plus abwechslungsreiche Missionen und Schauplätze plus abgefahrenes Equipment ergeben wieder die **NOLF**-*Erfolgsformel. Der bisher einzige spielbare Sibirien-Einsatz macht Appetit auf mehr.* GEORG VALTIN

Entwickler	Monolith
Anbieter	Vivendi Universal
Termin	Dezember 2002

Stoßstange an Stoßstange bei 320 km/h

Goodwrench.com

NASCAR® Racing 2002 Season

Spüren Sie den Nervenkitzel, wenn Sie auf der Gegengeraden das Gaspedal bis zum Anschlag durchtreten – nur wenige Millimeter von der Streckenmauer entfernt. Erleben Sie mit NASCAR® Racing 2002 Season pure Race-Action so realistisch wie bei den Profis. Jagen Sie im Windschatten dem Leader hinterher, aber vergessen Sie nie: Sie sind selbst ein Gejagter.

Papyrus Racing Games

Sierra www.sierra.de

© 2002 Sierra Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are trademarks of Sierra Entertainment, Inc. NASCAR® is a registered trademark of the National Association Stock Car Auto Racing, Inc. Papyrus, Papyrus Racing Games and the Papyrus Racing Games logo are trademarks of Papyrus Racing Games, Inc. The likeness of the #8 Chevrolet driven by D Earnhardt, Jr. is used under license from Dale Earnhardt, Inc. Ward Burton, and Bill Davis Racing trademarks and likenesses are used under license from Caterpillar Inc. CAT, CATERPILLAR their design marks are registered trademarks of Caterpillar Inc. © 2002 Caterpillar Inc. Texaco, Robert Yates Racing and Ricky Rudd are used under license. The Stylized "29", the likeness of Number 29 Race Car and the RCR Checkered Flag Logo are Trademarks of Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated, and are used under license from Richard Childress Racing Enterprises, Incorporated. The name, likeness and signature of Kevin Harvick are trademarks of Kevin Harvick, Incorporated, and are used under license from Kevin Harvick, Incorporated. The Tra marks "Goodwrench" and "GM" are used under license from General Motors Corporation. Ricky Craven Name and Likeness licensed by PPI Licensing, L.L.C. © 2001 PPI Licensing, L.L.C. rights reserved. Tide, the Bullseye Design and the Downy Design are trademarks used under license from The Procter & Gamble Co. PPI, PPI MOTORSPORTS and the stylized numeral 32 are trademarks of PPI Motorsports, L.L.C., and are used under license. John Andretti name and/or likeness used under license by Petty Marketing Company, LLC. Officially licensed by Petty Marketing Company, LLC. "The General Mills trademarks used under license." UPS®, UPS.COM®, and the UPS Logo® are registered trademarks of United Parcel Service of America, Inc. and used under license. Dale Jarrett and Robert Yates Racing trademarks are used under license. All other names, likeness and trademarks are the prperties of their respective owners and are used under permission.

PC CD-ROM

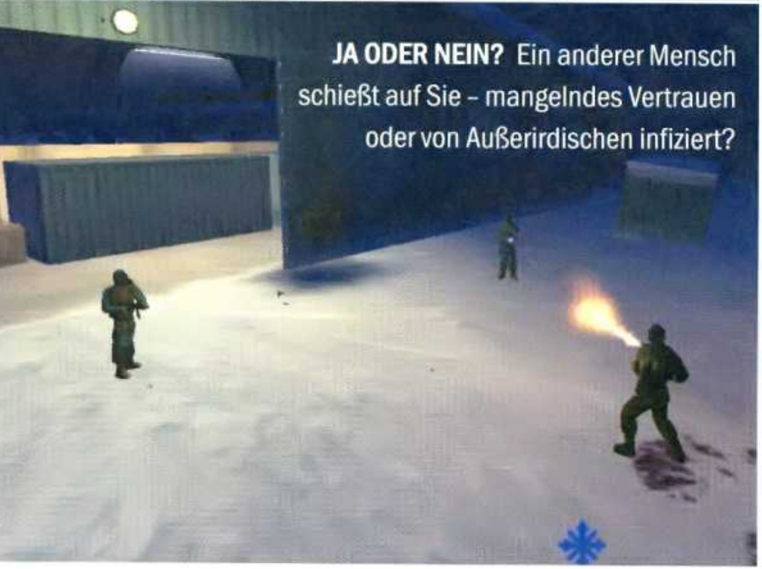
The Thing



UNHEIMLICH Dunkle Gänge und plötzliche auftauchende Monster sorgen immer wieder für Adrenalinschübe.



SCHOCKIEREND Was Sie in der Forschungsstation so alles entdecken, ist sicher nichts für schwache Nerven.



JA ODER NEIN? Ein anderer Mensch schießt auf Sie – mangelndes Vertrauen oder von Außerirdischen infiziert?

Überlebenskampf in antarktischer Kälte: Mit dem Spiel zu The Thing erreicht **der beklemmende Psycho-Horror 20 Jahre nach dem Kinodebüt** nun den PC.



AUFGEWÄRMT Die ganz dicken „Dinger" lassen sich nur mit schweren Geschützen wie dem Flammenwerfer bekämpfen.

Der Horrorfilm **The Thing** (**Das Ding aus einer anderen Welt**) von John Carpenter aus dem Jahre 1982 etablierte sich schnell zu einem Klassiker des Genres. 20 Jahre später verpackt Universal Interactive das Szenario in ein Spiel, das eine Mischung aus Action und Survival-Horror à la **Resident Evil** werden soll. Die Story führt die Handlung des Films fort, so dass Sie sich mit dem Protagonisten gleich zu Beginn in der Forschungsstation in der Antarktis wiederfinden. Hier hat sich eine tödliche Alien-Art eingenistet, die eine sehr unangenehme Fähigkeit hat: Sie nimmt die Form der Menschen an, die sie getötet hat. Was als Rettungsmission geplant war, entwickelt sich zum nervenaufreibenden Überlebenskampf. In 20 Missionen steuern Sie Ihre Spielfigur aus der Verfolgerperspektive durch eisige Außenareale und gespenstische Innenlevels.

Bei der Interaktion mit den Nebenfiguren überraschen die Entwickler mit einem interessanten Ansatz: Die anderen Charaktere unterstützen Sie nur dann, wenn Sie ihr Vertrauen gewinnen. Einige Möglichkeiten dazu sind die Versorgung eines Verwundeten, das Ausstatten mit Waffen und Munition, das Ausschalten von Aliens oder ein Bluttest, der eindeutig beweist, dass Sie noch Mensch sind. Die neu gewonnenen Mitstreiter gehören drei Klassen an, die ihre Fähigkeiten entsprechend einsetzen: Mediziner heilen, Ingenieure reparieren und Soldaten lassen die Waffen sprechen. Zwar kommt es zu direkten Feuergefechten mit den Aliens, viel gefährlicher sind aber die Außerirdischen in menschlicher Form. Da sich diese nicht immer gleich zu erkennen geben, sind Schockeffekte vorprogrammiert. Die bewusst oft viel zu dunkel gestalteten Räumlichkeiten unterstützen die unheimliche Stimmung zusätzlich. Als Abwechslung zu den Action-Einlagen gibt's jede Menge Rätsel der anspruchsvolleren Sorte. Ein Beispiel: Um in das nächste Areal zu gelangen, müssen Sie eine codegeschützte Tür öffnen, in Ihrer Nähe ist ein angeschlagener Ingenieur. Nachdem Sie ihm geholfen haben, soll er den Code knacken, kann er aber nicht. Bei näherer Untersuchung des Raumes entdecken Sie ein defektes Terminal zur Steuerung von Überwachungskameras. Das kann der Ingenieur reparieren und nachdem Sie mit den Kameras die Gegend abgesucht haben, findet sich der gesuchte Code an einer Wand.

ERSTEINDRUCK

Die Idee, Survival-Horror mit einer Prise Psychologie zu garnieren, klingt vielversprechend. Ob sich die beklemmende Atmosphäre des Films in das Spiel transportieren lässt, ist bisher noch nicht abzuschätzen. GEORG VALTIN

Entwickler .... Vivendi Universal
Anbieter .... Universal Interactive
Termin .... September 2002



Screenshot: Civilization III
INFOGRAMES
Spielplatz
für Strategen
...oder für Action, Adventure und Simulation. PC-SPEZIALIST hat neben einer großen Game-Auswahl auch den passenden PC mit der richtigen Performance für 3D-Grafik, Geschwindigkeit und Soundeffekte.
www.pcspezialist.de
PC-SPEZIALIST GAME TOWER
AMD Athlon™ XP 1800+
• AMD Athlon™ XP Prozessor 1800+ mit Quantispeed™ Architektur
• Markenmainboard mit VIA KT266A Chipsatz 5xPCI, 1 (4x) AGP, 4xDIMM, USB etc.
• 256 MB superschneller DDR-RAM • Grafikkarte powered by NVIDIA GeForce 3 Ti 200 mit 64 MB DDR-RAM und TV-Out • 40 GB Markenfestplatte
• schneller 24 x 10 x 40 x CD-Brenner • Sound: 16Bit 3D-Stereo
• Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitäts Scroll Maus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit leistungsstarkem 300 Watt Netzteil
• 2 Jahre Gewährleistung
€ 999,-
Servicekauf: 24 x 47 Euro
roxio
Als Brennsoftware empfehlen wir:
WinOnCD 3.8
Erkundigen Sie sich im Store nach unseren günstigen Angeboten in Verbindung mit einem Rechner (OEM-Version)
Strategie Spiel
Civilization III – dt. Version
€ 44,99
Software Symantec
Norton Anti Virus 2002
€ 49,95
Markenmainboard
EPoX EP 4BDA2+
€ 199,-
Kühler
Tiger Electronic SDA 38670 BT
€ 24,90
DDR
KT266A
AMD Athlon XP
Symbolfoto
PC SPEZIALIST
...einfach sympathisch!
Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music

JUMP geht weiter >>

Jugend mit Perspektive

Kein Schulabschluss? Kein Ausbildungsplatz? Keine Arbeitsstelle?

Junge Leute unter 25 Jahren haben jetzt die Chance, doch noch einen Ausbildungsplatz zu finden, sich beruflich zu verbessern, den Hauptschulabschluss nachzuholen oder ein Praktikum zu machen.

Auch in diesem Jahr gibt es für Betriebe, die arbeitslose Jugendliche einstellen, Lohnkostenzuschüsse. Noch heute anklicken oder kostenfrei anrufen. Oder direkt zum Arbeitsamt.

Hotline 0 8000-100 001

Jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt.

www.arbeit-fuer-junge.de

Die Internet-Adresse für Qualifizierung und Arbeit







ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Icewind Dale 2



Interplay schlägt zurück: Nachdem die **Baldur's Gate**-Macher von Bioware mit Sack, Pack und **Neverwinter Nights** zu Infogrames „übergelaufen" sind, werkelt das verbliebene Rollenspiel-Label Black Isle (**Fallout 2**, **Planescape Torment**) eifrig an **Icewind Dale 2**. 300 Zaubersprüche, eine aufgemotzte Infinity-Engine, das bewährte **D&D**-Regelwerk und neue Charakterklassen wie Söldner und Riesentöter sollen der hausgemachten Konkurrenz Paroli bieten. Das zweite Eiswindtal wird ab dem 28. Mai 2002 – also zeitgleich mit **Neverwinter Nights** – in den Händler-Regalen stehen und von Virgin vertrieben.

Might & Magic 9



Das neue **Might & Magic** will alte Kardinalfehler nicht mehr wiederholen. Schreckte in den letzten beiden Teilen insbesondere die Uralt-Optik viele Rollenspieler ab, soll nun die Lithtech-Engine (unter anderem in **No One Lives Forever** und **Aliens vs. Predator 2** verwendet) für eine realistische Spielwelt sorgen. Spielerisch gibt es eine komplett neue Welt zu entdecken; rund 400 NPCs und 65 Quests sollen dem ins Trudeln gekommenen Klassiker wieder zu alten Höhenflügen verhelfen. Ob das Unterfangen von Erfolg gekrönt ist, wird sich Ende März zeigen – dann soll der Rollenspiel-Spaß nämlich in die Läden kommen.

Arx Fatalis

Ursprünglich für Februar vorgesehen, wurde der Release des Unterwelt-Rollenspiels von Fishtank Interactive nun auf den 25. April festgesetzt. Der vor längerer Zeit angekündigte Multiplayer-Modus ist mittlerweile wieder entfernt worden. Schade.

Space Quest 7

Gerüchte besagen, dass Sierra an einem neuen Teil der klassischen Adventure-Reihe arbeitet. Obwohl noch keine offizielle Bestätigung vorliegt, stehen die Chancen gut, dass es sich bei dieser Meldung nicht um eine Ente handelt. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Werner-Adventure

Westka Interactive arbeitet an einem Zeichentrick-Adventure über den Bölkstoff trinkenden Comic-Antihelden. Das Spiel soll zeitgleich mit dem vierten Kinofilm Anfang 2003 erscheinen und sich an die Roadmovie-Handlung der Leinwandvorlage anlehnen.

MORROWIND

„Das größte Lokalisierungsprojekt in der Geschichte von Ubi Soft"

PC Games: Erscheint die deutsche Version von **Morrowind** zeitgleich mit dem US-Original?

Thielmann: Leider wird die deutsche Version von **Morrowind** nicht zeitgleich mit dem US-Release erscheinen, da die riesige Spielwelt einen erheblichen Lokalisierungsaufwand erfordert und wir es den Fans schuldig sind, auch bei diesem Mammut-Werk eine hochqualitative deutsche Fassung zu veröffentlichen. Um den deutschen Spielern die Möglichkeit zu geben, die englische Version zu spielen, werden wir höchstwahrscheinlich die Originalfassung pünktlich zum US-Verkaufsstart offiziell in Deutschland anbieten.

PC Games: Was müssen wir uns unter dem „erheblichen Lokalisierungsaufwand" vorstellen?



MICHAEL THIELMANN ist Produkt-Manager bei Ubi Soft Deutschland.

Thielmann: **Morrowind** ist das größte Lokalisierungsprojekt in der Geschichte von Ubi Soft. Das Spiel enthält aktuell 900.000 geschriebene und gesprochene Wörter. Allein für die Sprachaufnahmen haben wir 20 Sprecher verpflichtet.

PC Games: Ubi Soft liefert Spiele nur noch in DVD-Boxen aus – was bedeutet das für **Morrowind** in puncto Handbuch und Zusatzmaterial?

Thielmann: **Morrowind** wird voraussichtlich in einer so genannten Mini-Sierra-Box ausgeliefert. Das ist eine übliche Box wie bisher mit derselben Tiefe, aber in der Höhe und Breite auf DVD-Format verringert. Sie erlaubt weiterhin dicke Handbücher, Karten und zusätzliche Gimmicks. Daher wird der Packungsinhalt der deutschen Version mit dem Inhalt der Originalfassung identisch sein.

PC Games: Ist dennoch eine Special Edition in Planung?

Thielmann: Ja, zurzeit planen wir eine Special Edition, wie sie auch in den USA zu haben sein wird. Der Inhalt ist allerdings noch nicht gänzlich festgelegt.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

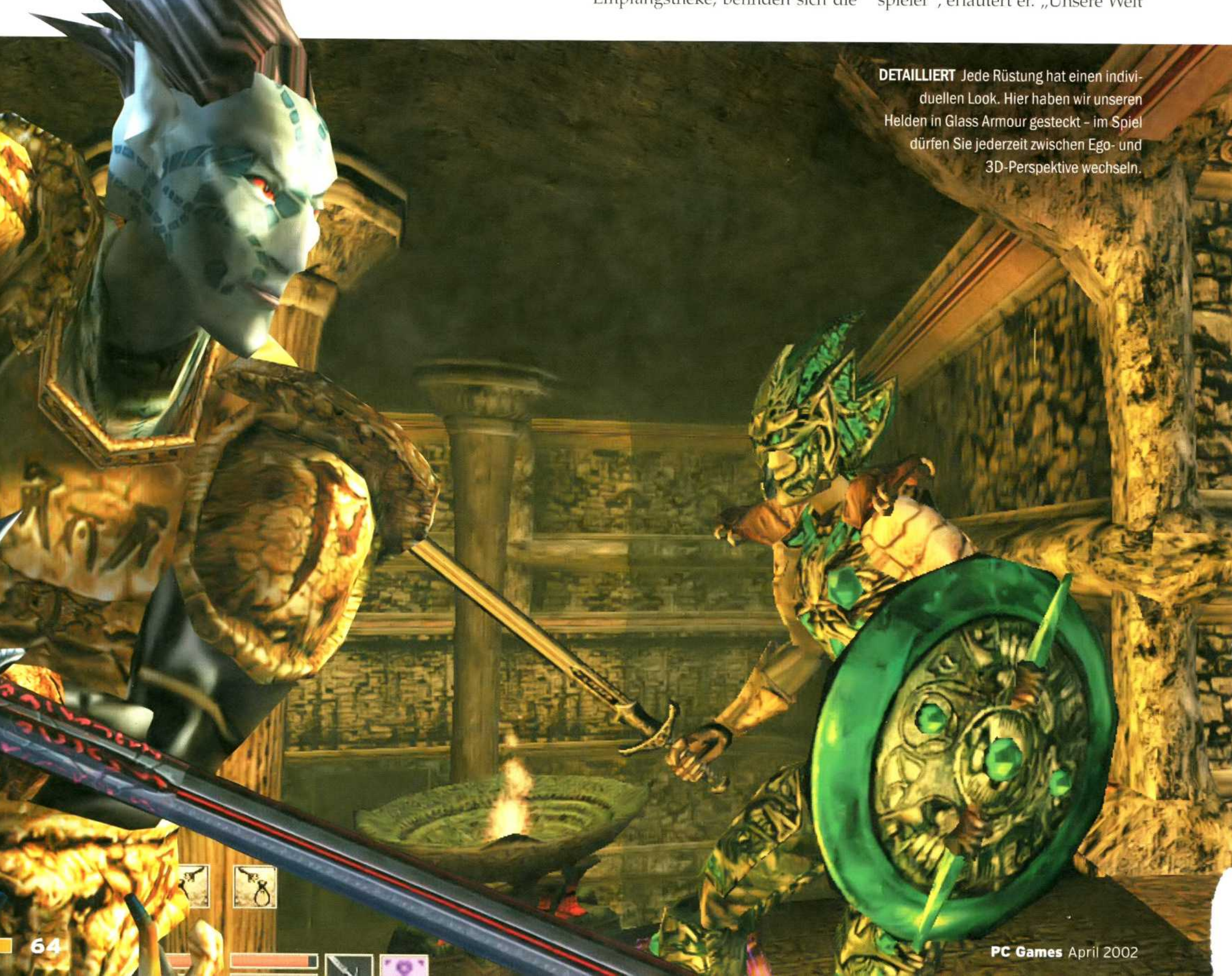
Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	30%	Dungeon Siege	Rollenspiel | 02. Mai 2002	Microsoft
2	21%	Neverwinter Nights	Rollenspiel | Mai 2002	Infogrames
3	10%	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel | Okt. 2002	Lucas Arts
4	14%	World of Warcraft	Online-Rollenspiel | Nov. 2003	Vivendi Universal
5	7%	Runaway	Adventure | Noch nicht bekannt	Noch nicht bekannt
6	5%	Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel | März 2002	Ubi Soft
7	3%	Neocron	Online-Rollenspiel | März 2002	CDV
8	2%	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel | Mai 2002	Electronic Arts
9	1%	Divine Divinity	Rollenspiel | Mai 2002	CDV
10	1%	Syberia	Adventure | Juni 2002	Microids

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Morrowind

Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten ist das richtige Pflaster für ein Spiel wie Morrowind. PC Games war für Sie vor Ort und hat das Rollenspiel der unbegrenzten Möglichkeiten angetestet.

Das Gebäude 1370 Piccard Drive in Rockville, Maryland versprüht den Charme eines frisch desinfizierten OP-Saals. An drei Seiten von einer grauen Parkplatz-Wüste eingeschlossen, grenzt die Rückfront des sterilen Backsteinkastens direkt an den vierspurigen Highway in Richtung Washington. Überdimensionierte „Rauchen verboten"-Schilder drohen an der gläsernen Eingangstür mit einer Strafe von 50 Dollar pro Glimmstängel. Eine schmale Treppe führt in den Keller. Dort, hinter einer verlassenen Empfangstheke, befinden sich die Büroräume von Bethesda: ein Gewirr aus kleinen Ein-Mann-Zellen, gespenstisch still und von roten Notausgang-Männchen in ein surreales Licht gehüllt. Der erste Eindruck kommt unwillkürlich – die Jungs machen nicht nur Dungeons, sondern sitzen auch in einem. Todd Howard hält in einem winzigen Kabuff Hof. Der drahtige, kleine Mann ist Projektleiter von **Morrowind** und seine Augen bekommen ein kindliches Leuchten, wenn er von „unserem Spiel" spricht. „**Morrowind** ist eigentlich ein Online-Rollenspiel für Solospieler", erläutert er. „Unsere Welt



DETAILLIERT Jede Rüstung hat einen individuellen Look. Hier haben wir unseren Helden in Glass Armour gesteckt – im Spiel dürfen Sie jederzeit zwischen Ego- und 3D-Perspektive wechseln.

ist riesig und die Freiheit des Spielers ist total." Nicht ohne Stolz weist er darauf hin, dass die Entwickler von **Everquest** den **Morrowind**-Vorgänger **Daggerfall** als Basis für ihr Projekt verwendet haben. Und fügt grinsend hinzu: „Verdammt, warum sind wir nicht auf die Idee gekommen?" Dann legt er richtig los: von den 30 Städten und den 300 Dungeons, alle per Hand gestaltet, von der erstklassigen Grafik-Engine („Die Zeiten, in denen Rollenspiele schlechter aussahen als Ego-Shooter, sind vorbei!") und immer wieder von der spielerischen Freiheit. Aber es ist kein „Verkaufsgespräch" – Todd Howard ist wirklich davon überzeugt, dass „unser Spiel" das Genre revolutioniert und er ist sich sicher, dass jeder, der **Morrowind** anspielt, das ähnlich sieht. „Überzeug dich doch selbst", sagt er nach einer Viertelstunde, weist auf einen Rechner und verschwindet erst mal in den Weiten des Bethesda-Dungeons. Er muss nicht zuschauen. Er ist überzeugt.

Morrowind beginnt auf einem Gefangenenschiff. Der Spieler steht kurz vor der Entlassung und muss nur noch die letzten Formalitäten über sich ergehen lassen. Dieser Start dient nicht nur als spielerische Charaktererschaffung, bei der nach und nach Rasse, Klasse und Fähigkeiten eingestellt werden, sondern wirkt beinahe wie ein Wink mit dem Zaunpfahl – **Morrowind** entlässt Rollenspieler in die Freiheit. In der ersten Stadt angekommen, wird deutlich, wie ernst Bethesda dieses Anliegen nimmt. Sie dürfen alles und müssen gar nichts. Wer will, kann sich sofort in die Hauptstory stürzen und wird rund 100 Stunden beschäftigt sein, wer nicht will, der kann in Gilden eintreten, Mini-Quests absolvieren und natürlich die riesige Spielwelt erforschen.

Zahlen und **Fakten**

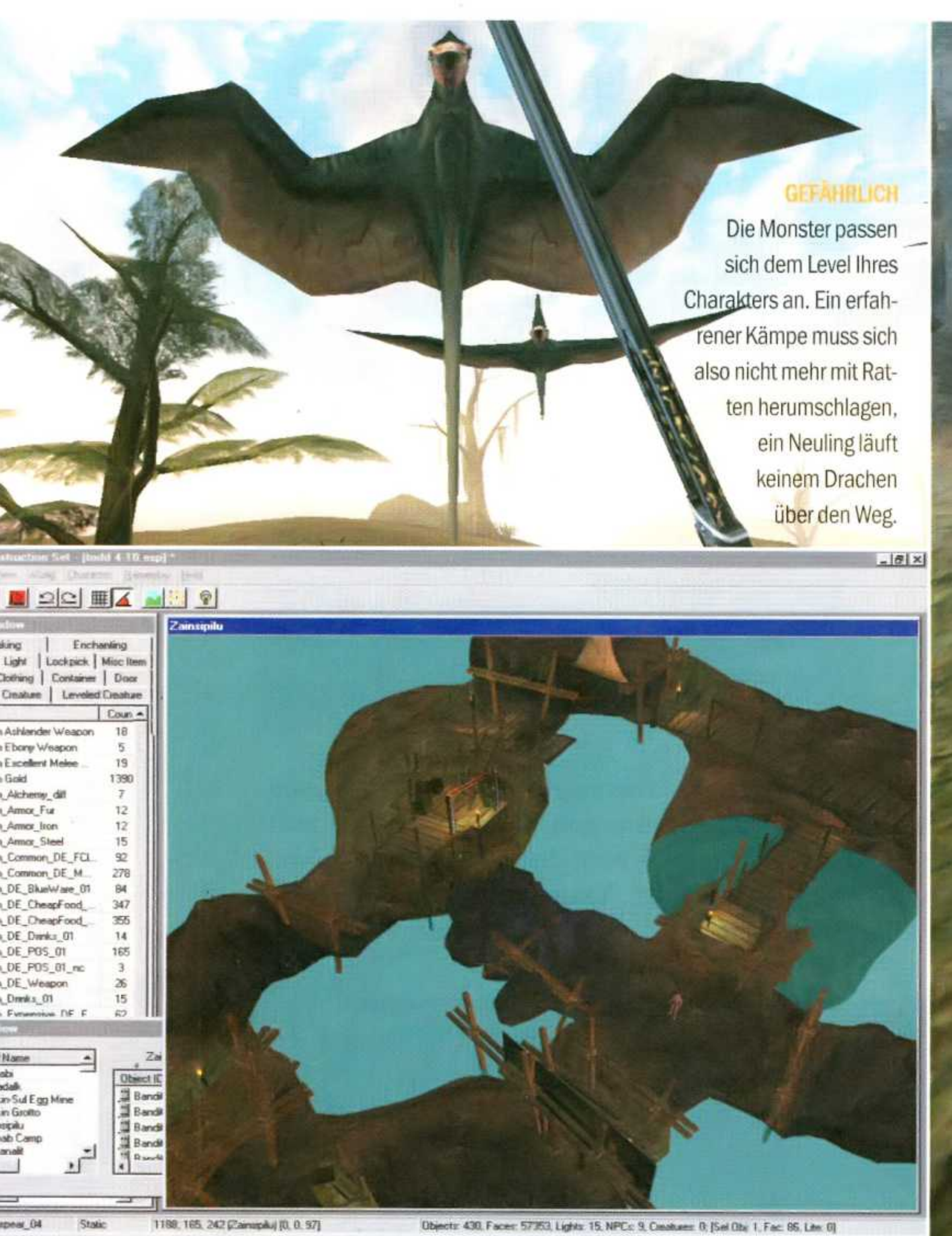
Ohne Worte – **Morrowind** in Zahlen.
Viel Spaß beim Staunen!

NPCs in der Spielwelt:	3.244
NPCs, die man nicht töten kann:	0
NPCs, die das Spiel tot beginnen:	63
NPCs, die das Spiel ohne Hose beginnen:	5
Anzahl der Taschenbücher, die man mit der Textmenge von Morrowind füllen könnte:	6
Anzahl der Monster-Variationen:	217
Anzahl der Objekte in der Spielwelt:	294.705
Polygone pro Charaktermodell:	5.000
Anzahl der Charakter-Variationen, die man erschaffen und spielen kann:	480 Milliarden
Vorgefertigte Zaubersprüche:	500
Anzahl der Zaubersprüche, die man mit dem Spellmaker selbst kreieren kann:	150 Milliarden
Anzahl der sprechenden Krebse:	1

Riesig ist wörtlich zu nehmen: Der Weg in die zweite Stadt dauert zu Fuß eine gute Stunde – und das auch nur, wenn Sie immer brav der Straße folgen. Querfeldein gibt es Höhlen, Täler und Dungeons zu entdecken, alle von fantasievollen Monstern bevölkert,



ARMLEUCHTER Dynamische Lichteffekte sorgen in den Dungeons für viel Realismus. Die Monster verhalten sich erstaunlich clever und rufen schon mal ihre Kameraden zu Hilfe.



GEFÄHRLICH Die Monster passen sich dem Level Ihres Charakters an. Ein erfahrener Kämpe muss sich also nicht mehr mit Ratten herumschlagen, ein Neuling läuft keinem Drachen über den Weg.

DER MORROWIND-EDITOR: „Das Beste, was Bethesda jemals gemacht hat."



EFFEKTREICH Sieben Magieschulen stehen Ihnen zur Verfügung und locken mit über 500 vorgefertigten Zaubersprüchen.

deren Stärke sich dem Level des Spielers anpasst. Ähnlich verhält es sich mit den Gegenständen – tolle magische Waffen finden Sie erst, wenn Ihre Stufe hoch genug ist.

Das komplette Charakter-System basiert auf Fähigkeiten. „In anderen Rollenspielen töte ich einen Ork und bekomme dafür Erfahrungspunkte. Das ist doch Blödsinn", hatte Todd Howard zuvor die Philosophie von **Morrowind** erläutert. Dort wird man nämlich dafür belohnt, dass man eine Rolle spielt. „Daher der Begriff Rollenspiel." Wer einen Assassinen spielt und sich wie einer verhält – also schleicht, Waffen mit kurzer Klinge einsetzt und vorzugsweise von hinten attackiert –, der wird schnell merken, dass die entsprechenden Fertigkeiten ansteigen und man bei einem bestimmten Wert die nächste Erfahrungsstufe erreicht. **Morrowind** wäre nicht **Morrowind**, wenn Sie auf die von Bethesda vorgegebenen Klassen beschränkt wären. Das Fähigkeiten-System erlaubt es, jeden Beruf individuell zu modifizieren. Ein axtschwingender Heiler ist ebenso möglich wie ein auf Zerstörungsmagie spezialisierter Krieger.

> „In anderen Rollenspiele töte ich einen Ork und bekomme dafür Erfahrungspunkte. **Das ist doch Blödsinn.**"
>
> Todd Howard, Projektleiter

Grafisch stellt **Morrowind** alles in den Schatten, was sich bislang Rollenspiel nannte. Extrem detaillierte Charaktermodelle, eine beinahe unverschämt aufwendige Landschaft und butterweiche Animationen machen jeden Ausflug zu einer virtuellen Sightseeing-Tour. So viel Optik hat natürlich ihren Preis: 1.000 Megahertz, 512 MB RAM und eine GeForce3 sollten schon sein. Eine GeForce4 wäre besser – verschmitzt lächelnd zeigt Howard eine Tech-Demo der noch in der Entwicklung befindlichen Wasseranimationen und freut sich diebisch über die verblüfften Blicke: Das ist Foto-Realismus. Als wäre das alles noch nicht genug, verfügt **Morrowind** auch noch über einen beeindruckenden Editor, den Howard als „das Beste, was Bethesda jemals gemacht hat" bezeichnet. In Lego-Manier können damit Städte, Höhlen und sogar eine komplette Oberwelt erstellt, mit Charakteren belebt und mit Monstern gespickt werden. Sie bestimmen alles – welche Waffe der Stadtgardist trägt, welcher Gegenstand sich in der Kiste befindet und welche Mini-Quest der Bürgermeister dem Spieler aufs Auge drückt. Einzelne Abschnitte, Layers genannt, dürfen abgespeichert und im Internet als Download angeboten werden. Es ist bezeichnend, dass die bislang umfangreichste Möglichkeit, einen Mod zu erstellen, in einem Rollenspiel zu finden ist.

Mittlerweile sind ein paar Stunden vergangen und das Taxi wartet vor der Tür. Todd Howard ist wieder da, das typische Grinsen im Gesicht. „Wie hat es dir gefallen?", fragt er und wünscht einen guten Flug. Er muss nicht auf die Antwort warten. Er kennt sie bereits.

ERSTEINDRUCK

Morrowind ist eine faszinierend lebendige Welt. Vielleicht sogar das erste Rollenspiel, das diesen Namen wirklich verdient. Entscheidend wird sein, dass Bethesda den roten Story-Faden nicht in der Unendlichkeit der Möglichkeiten verliert. JOCHEN GEBAUER

Entwickler .... Ubi Soft
Anbieter .... Bethesda
Termin .... Mai 2002

ACH WIE NETT, DU HAST MEINEN BUSEN BEMERKT.



Endlich da!



74 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe 01805-172000

Saturn-Hotline. 12 Cent pro Min

SATURN



Tony Hawk's Pro Skater 3



Anhand einer ersten spielbaren Version von **Tony Hawk's Pro Skater 3** konnten wir uns davon überzeugen, dass der Titel die hoch gesteckten Erwartungen wohl mehr als erfüllen kann. Die Animationen sind hervorragend, die Palette der Tricks und Stunts unglaublich und die Levels sind so abwechslungsreich und vielschichtig gemacht, dass man immer wieder Neues entdeckt. Die Veröffentlichung ist für Ende März geplant.

FIFA Fußball WM 2002







Mit **FIFA Fußball WM 2002** bringt Electronic Arts am 26. April die offizielle Fußball-Simulation zur Weltmeisterschaft in Japan und Südkorea auf den Markt. In 20 detailgetreu nachgebauten Stadien kämpfen Sie mit einem von 32 Teams um den Titel. Sämtliche Mannschaften sind lizenziert, so dass Sie sich auf Weltstars wie Beckham, Zidane und Figo freuen dürfen oder mit der Original-Außenseitertruppe von Tunesien antreten können. Die Spielmechanik gleicht in weiten Teilen der von **FIFA 2002**, allerdings bauten die Entwickler eine zusätzliche Funktion ein: Mit einer speziellen Taste sollen spektakuläre Manöver wie Flugkopfbälle, Volleys und Seitfallzieher jetzt noch leichter möglich sein. Dramatische Szenen werden in der Wiederholung aus neuen Kameraperspektiven gezeigt und die wichtigsten Momente jedes Spiels – ähnlich wie bei **NHL 2002** – als Game-Story mit kurzen Zwischensequenzen präsentiert.

DEL-Add-on für NHL 2002



Im Rahmen einer Kooperation mit der Deutschen Eishockey Liga (DEL) bietet Electronic Arts ab sofort ein kostenloses Add-on für **NHL 2002** an. Die zwei Megabyte große Datei ersetzt das EA Blades Custom Team durch das DEL-Allstar-Team (48 Spieler) und befindet sich auf unserer Heft-CD/DVD.

Kein Motor City Online in Deutschland



Wie Electronic Arts gegenüber PC Games bestätigte, wird **Motor City Online** nicht in Deutschland erscheinen. Hauptgrund dafür sei das mangelnde Interesse der Spieler, was das Online-Rennspiel unrentabel machen würde. In den USA soll **Motor City Online** entgegen anders lautenden Gerüchten aber weiterlaufen, auch wenn die Zahl der Kunden hinter den Erwartungen von Electronic Arts zurückgeblieben ist.

Schumi für Jowood

Dank einer weit reichenden Kooperation sicherte sich Jowood die Lizenz, Spiele rund um den Vorzeigerennfahrer Michael Schumacher zu veröffentlichen. Zum Auftakt geht es zurück zu den Wurzeln der sportlichen Erfolge des Ferrari-Piloten: In einer Kart-Simulation heizen Sie mit den kleinen Flitzern über zahlreiche Strecken und wetteifern mit computergesteuerten oder menschlichen Piloten um den Sieg.

Tierischer Fußballspaß

Eine Fußball-Simulation der witzigen Art verspricht der polnische Entwickler Techland mit Pet Soccer. Die zwölf tierischen Mannschaften (Hunde, Schildkröten, Dinos, Schweine etc.) haben je nach Gattung besondere Stärken und versuchen, sich in erster Linie mit schmutzigen Tricks zu besiegen. Ein Erscheinungstermin für das arcade-lastige Kickvergnügen in Comic-Grafik steht bisher noch nicht fest.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel
1 (23%)	**Tony Hawk's Pro Skater 3** Skateboard-Sim. I März 2002 Activision
2 (22%)	**Colin McRae Rally 3** Rallye-Simulation I August 2002 Codemasters
3 (15%)	**FIFA 2003** Fußball-Simulation I Nov. 2002 Electronic Arts
4 (9%)	**NHL 2003** Eishockey-Sim. I Okt. 2002 Electronic Arts
5 (9%)	**Grand Prix 4** F1-Simulation I Mai 2002 Infogrames
6 (6%)	**NBA Live 2003** Basketball-Sim. I Dez. 2002 Electronic Arts
7 (5%)	**F1 Racing Championship 2** F1-Simulation I Mai 2002 Ubi Soft
8 (5%)	**Crazy Taxi** Rennspiel I Juni 2002 Empire Interactive
9 (4%)	**FIFA Fußball WM 2002** Fußball-Simulation I April 2002 Electronic Arts
10 (4%)	**Mercedes-Benz Champions** Rennspiel I September 2002 Synetic

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Grand Prix 4

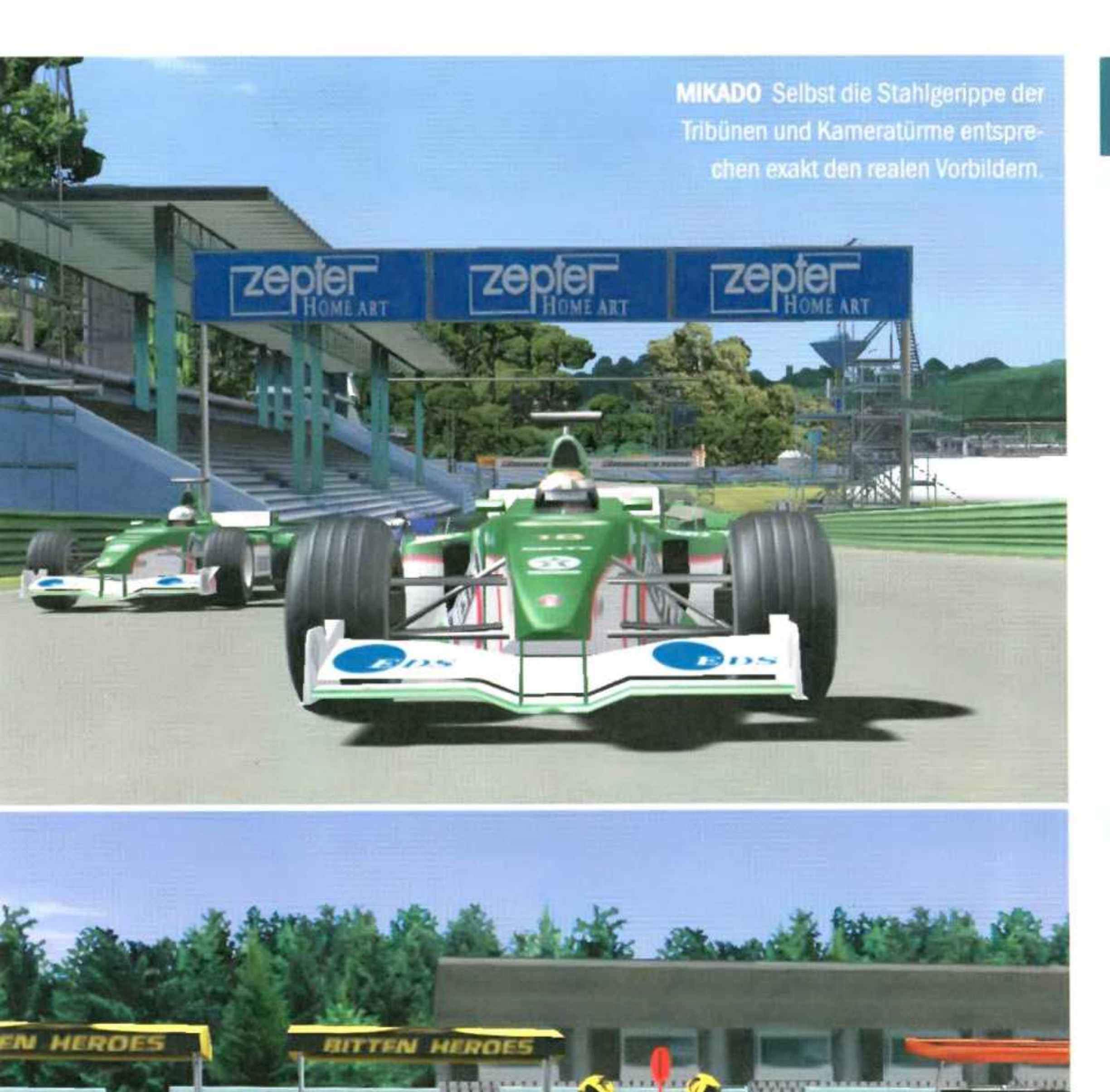
BILDERFLUT Um die Rennstrecken und sämtliche Gebäude realistisch nachbilden zu können, haben die Grafiker 40.000 Fotos geschossen.

Anstatt nur eine weitere Modellpflege der Grand-Prix-Reihe vorzustellen, überrascht **Geoff Crammond mit einem kompletten Modellwechsel**.

Gerade einmal zwei Jahre ist es her, dass Geoff Crammond seine Formel-1-Simulation **Grand Prix 3** vorstellte – eine kurze Zeitspanne für den Spieledesigner, der innerhalb von 18 Jahren mit gerade einmal drei Spielideen und sechs Spielen zu Weltruhm kam. Was außer Detailverbesserungen hätte mal also erwarten können?

Zwischen **Grand Prix 2**, Crammonds erster grafisch ernst zu nehmenden Simulation, und **Grand Prix 3** lagen satte vier Jahre. Vier Jahre, in denen es Crammond gerade einmal schaffte, Regenwetter und eine verbesserte Grafik zu integrieren. Die Hoffnungen, die Microprose im Vorfeld weckte, wurden größtenteils enttäuscht: Der als Orientierungshilfe so wichtige 3D-Sound fehlte, auf Videobildschirme am Streckenrand wurde verzichtet, für die 22 Fahrzeuge stand nur ein einziges Drahtgittermodell zur Verfügung. Was am schlimmsten war: Die 22 Fahrzeuge sahen nicht nur gleich aus, sie fuhren sich auch völlig identisch. Zwar hatten so auch Minardi-Fans reelle Siegchancen, McLaren-Freunde fragten sich aber nach dem Sinn der millionenschweren Entwicklungskosten ihres Teams. Mit **Grand Prix 4** wird nun wider Erwarten alles besser. Wie in der Realität stehen an den Rändern der Pisten funktionstüchtige Videoschirme, aggressive Motorengeräusche verraten mit ihrem dreidimensionalen Gedröhne überholende Fahrzeuge und jedes Team der Saison 2001 hat ein eigenes Fahrzeugmodell – und zwar nicht nur grafisch, sondern auch fahrerisch. Außerdem gibt es nun echte Boxenteams, die bei Bedarf um das Fahrzeug herumwuseln, Reifen wechseln und Sprit nachfüllen. Und damit das Auge noch mehr zu sehen hat, sprinten nun Stewards über die Strecke, um havarierte Fahrzeuge und Autoteile von der Strecke zu entfernen.

Selbstverständlich wurde auch an der Grafik kräftig geschraubt. Die Bäume beispielsweise sehen mit ihren Ästen und dichtem Blattwerk nahezu lebensecht aus und werfen



MIKADO Selbst die Stahlgerippe der Tribünen und Kameratürme entsprechen exakt den realen Vorbildern.

CHOREOGRAFIE Alle 17 Mann aller 11 Boxencrews werden simuliert und in echter 3D-Grafik dargestellt.

zart durchbrochene Schatten auf die Fahrbahnen sowie auf die Fahrzeuge, die dank ihrer abgerundeten Kanten und zahlreicher zusätzlicher Details ebenfalls weitaus realistischer wirken als in dem ohnehin schon sehenswerten Vorgänger.

All das ist aber nur spielerisches Beiwerk, schließlich geht es ja in erster Linie um das Fahren. Und da **Grand Prix 4** eine echte Simulation ist, sind die 800 simulierten Pferdestärken nur schwer zu bändigen. Ein gutes Dutzend zuschaltbarer Fahrhilfen werden allzu sportliche Beschleunigungsversuche verhindern, den Bremszeitpunkt festlegen oder die Stabilität erhöhen. Je mehr dieser Fahrhilfen aktiv sind, desto weniger ist eine Fahrt am Limit möglich, desto langsamer wird der Wagen und desto mehr fährt sich **Grand Prix 4** wie ein herkömmliches Rennspiel der Gattung **Need for Speed**. Dennoch (und das ist möglicherweise die wichtigste Neuerung des jüngsten Microprose-Titels) wird dem Fahrer stets vermittelt, wie sich der Formel-1-Bolide im nächsten Augenblick verhält. Ein derart intensives „Bauchgefühl" konnte bislang noch kein Titel der **Grand Prix**-Serie erzeugen.

ERSTEINDRUCK

Grand Prix 4 machte bei meinen ersten Probefahrten einen sehr zugänglichen Eindruck. Es bleibt aber abzuwarten, ob Perfektionist Crammond nicht doch noch in letzter Minute eine Spur zu viel Realismus in sein Meisterwerk integriert. HARALD WAGNER

Entwickler .... Microprose
Anbieter .... Infogrames
Termin .... Mai 2002

Geoff Crammond



GEOFF CRAMMOND ist Schöpfer und Programmierer der GP-Reihe.

PC Games: Sie sind seit 1981 im Geschäft, es gibt aber kaum Interviews oder Fotos von Ihnen. Ist das Ihre Art, zum Mythos zu werden, oder machen Sie sich rar, um ein Privatleben zu haben?
Crammond: Ich halte nichts davon, mich zum Popstar zu stilisieren. Der eigentliche Grund ist ganz einfach: Ich arbeite lieber, als mich auf PR-Events herumzutreiben. Nicht einmal meine engsten Mitarbeiter bekommen mich besonders häufig zu Gesicht, da ich am liebsten alleine meinen Code erstelle.
PC Games: Wie funktioniert die Abstimmung des Teams?
Crammond: In unserem Netzwerk sieht jeder, wie weit das Produkt gediehen ist. Wird eine Fehlentwicklung entdeckt, reicht eine E-Mail, um das zu beheben. Wir haben alle die gleiche Vision; wir wissen, welches Ziel wir erreichen wollen und gleichen uns daher gegenseitig ab.
PC Games: **Formula One Grand Prix** haben Sie noch alleine geschrieben, an **Grand Prix 4** sind über 30 Leute beteiligt. Wo ist Ihr Anteil an diesem Spiel?
Crammond: Ich programmiere die gesamte Physik und die Fahrerintelligenz, außerdem habe ich die wissenschaftliche Auswertung der GPS-Daten (mit Satellitenhilfe gewonnene Streckendaten; Anm. d. Red.) übernommen.
PC Games: Damit sind Sie für die inneren Werte verantwortlich, nicht aber für das, was man letztendlich sieht. Kann **GP 4** damit immer noch Ihr Baby sein?
Crammond: Ja und nein. Ich habe eine Familie, die für mich die Nummer eins ist. Aber **Grand Prix** ist dennoch mein Kind, dessen Entwicklung ich seit zehn Jahren verfolge und fördere. Dem Rest des Teams geht es übrigens genauso: Hier macht niemand einen 9-to-5-Job, sondern ist mit vollem Eifer dabei. Jetzt, kurz vor der Fertigstellung, sind alle nervös wie eine schwangere Frau vor der Geburt.
PC Games: Gerüchteweise programmieren Sie ausschließlich in Assembler. Ist das wirklich so?
Crammond: Ja, allerdings. Es mag zwar altertümlich erscheinen, aber mit Assembler ist nun einmal der schnellste Code möglich. Und 22 Fahrzeuge hundertprozentig korrekt zu simulieren, ist vor allem eine Frage der Programmgeschwindigkeit. Allerdings bin ich der Einzige, der meinen Code lesen und verändern kann. Ich kann es mir also nicht leisten, jemals krank zu werden.
PC Games: Von **Grand Prix 2** zu **Grand Prix 3** hat sich innerhalb von vier Jahren Entwicklungszeit, abgesehen von der Einführung des Wettersystems und der Grafik, recht wenig getan. Zu **Grand Prix 4** gibt es einen echten Qualitätssprung – in nur zwei Jahren. Wie war das möglich?
Crammond: Wir haben mit der Entwicklung von **Grand Prix 4** bereits 1998 begonnen, parallel zu **Grand Prix 3**. So konnten wir die Erfahrungen von **GP 3** mit einfließen lassen, die wir während der Entwicklung und während des Verkaufszeitraumes gesammelt haben. Wir haben versucht, alle Kritikpunkte auszumerzen. Meiner Meinung nach gibt es spielerisch aber nicht allzu große Unterschiede, eigentlich hat sich nur optisch etwas verändert.
PC Games: Nachdem **Grand Prix 4** nun nahezu fertig ist – bedeutet dies, dass **Grand Prix 5** bereits entwickelt wird?
Crammond: Kein Kommentar.

VIDEO

MEHRSPIELER

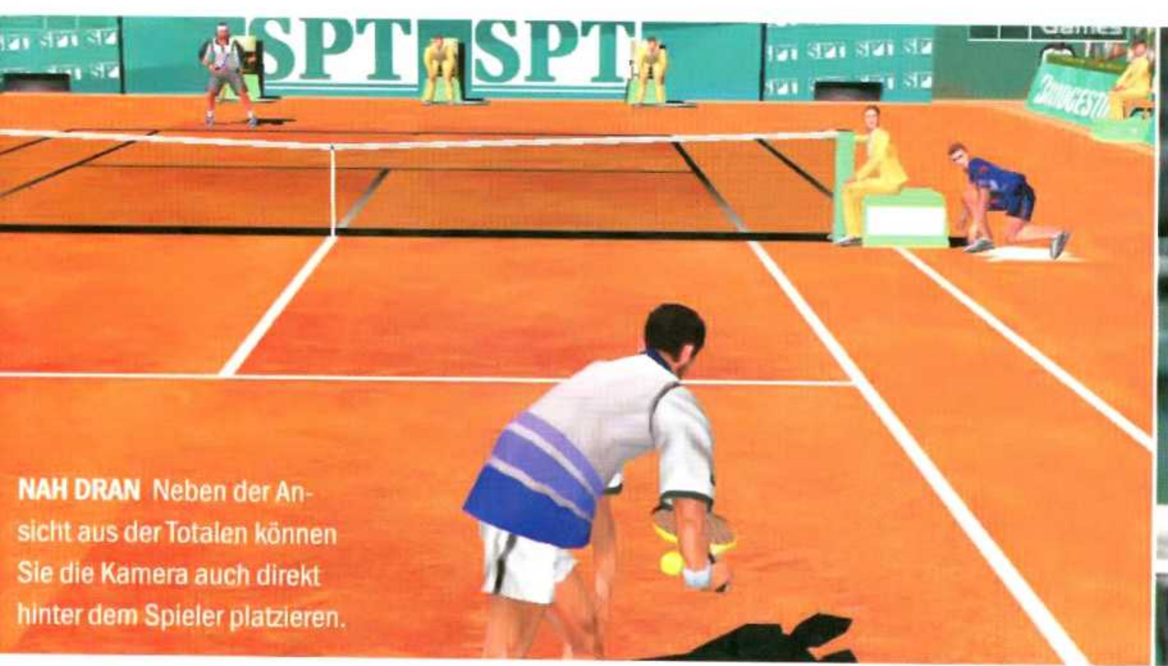
DEMO

Virtua Tennis

Der Weg zur **Nummer 1 der Weltrangliste** ist lang, schwer und macht in Virtua Tennis jede Menge Spaß.

Mit **Virtua Tennis** setzt Empire Interactive eines der erfolgreichsten und besten Dreamcast-Spiele endlich für den PC um. Anhand einer fortgeschrittenen Vorab-Version konnten wir uns davon überzeugen, dass bei der Portierung das Wichtigste erhalten geblieben ist: der unglaublich hohe Spielspaß, der dank einfacher Steuerung, spektakulärer Manöver und ansprechender Präsentation auch bei ausgemachten Sportspiel-Muffeln aufkommt. Für die und alle anderen, die nur mal eben zwischendurch ein paar Filzbälle durch die Gegend schlagen wollen, eignet sich der Arcade-Modus am besten. Hier wählen Sie einen von sieben Profis (Jim Courier, Cedric Pioline, Tim Henman, Tommy Haas und Co.) aus und treten auf unterschiedlichen Belägen gegen einen zufälligen Kontrahenten an.

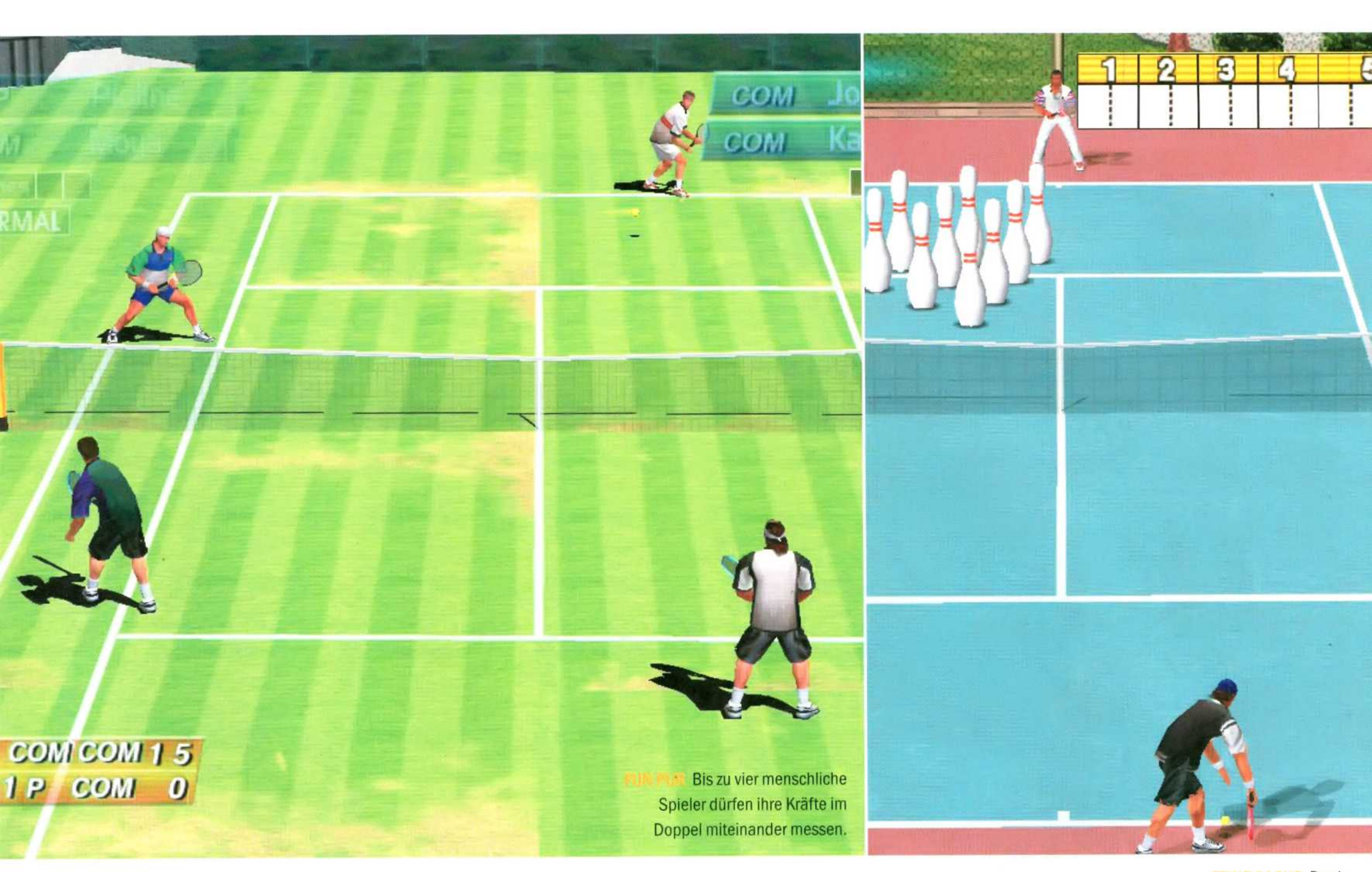
Im Exhibition-Modus werden Freundschaftsspiele ausgetragen, wobei Sie vom Gegner über die Länge der Partie bis zum Platz sämtliche Parameter einstellen dürfen. Gespielt wird auf bekannten Original-Schauplätzen wie Wimbledon, Paris, New York und Melbourne. Das Ballverhalten ist je nach Untergrund spürbar unterschiedlich. Auf Rasen ist die gelbe Filzkugel etwa deutlich schneller als auf dem Sand. Entsprechend variabel sind auch die Leistungen der Computerspieler. Carlos Moya ist auf dem



NAH DRAN Neben der Ansicht aus der Totalen können Sie die Kamera auch direkt hinter dem Spieler platzieren.



ZUM GENIESSEN Bei spektakulären Punkten schaut man sich die Wiederholung gerne noch mal in Zeitlupe an.



FUN PUR Bis zu vier menschliche Spieler dürfen ihre Kräfte im Doppel miteinander messen.

FEINE SACHE Dank abwechslungsreicher Trainingseinheiten verbessert man spielerisch sein Können.

rotbraunen Belag beispielsweise schwer zu besiegen, in Wimbledon sieht er wesentlich schlechter aus. Alle Akteure verfügen über eine Spezialeigenschaft, etwa „Starke Vorhand" oder „Schneller Läufer". Die Auswirkungen bekommen Sie deutlich zu spüren: Wenn Sie Tommy Haas häufig mit der Vorhand agieren lassen, werden Sie schnell auf die Verliererstraße geraten. Die Gegner wissen natürlich auch um die Stärken des von Ihnen gewählten Profis und stimmen die Aktionen darauf ab.

Das Herzstück von **Virtua Tennis** ist der Karrieremodus (World Circuit). Nachdem Sie einen Spieler ausgewählt haben, starten Sie auf Platz 300 der Weltrangliste und verbessern sich durch Erfolge immer weiter, um schlussendlich die Nummer 1 zu werden. Dabei treten Sie nicht nur auf Turnieren an, sondern müssen auch immer wieder abwechslungsreiche Trainingsparcours meistern. Dabei wird oft ein Schlag besonders geübt oder die Genauigkeit verbessert. So gilt es, per Aufschlag riesige Bowling-Pins abzuräumen, per Volley Hindernisse vom Platz zu katapultieren oder die Bälle per Lob in große Tonnen zu befördern, die auf dem Court verteilt sind. Meist haben Sie dafür nur sehr wenig Zeit, so dass Sie die meisten dieser Übungen mehrmals absolvieren müssen. Denn nur, wenn Sie die Anforderungen erfüllen, dürfen Sie sich der nächsten Herausforderung stellen. Siege und erfolgreiche Wettkämpfe füllen Ihr Konto mit stattlichen Beträgen, die Sie in

Abwechslungsreiche Trainingseinheiten sorgen dafür, dass Sie sich spielerisch verbessern.

Shops für Kleidung, Zubehör wie Drinks und neue Saiten oder sogar einen Doppelpartner ausgeben. Mit dem treten Sie dann auf entsprechenden Turnieren an, die Sie ebenfalls möglichst erfolgreich bestreiten sollten. Das Verhalten des Partners und der Gegner ist sehr realistisch, auch wenn es hier und da zu kleineren Missverständnissen kommt – eben ganz wie in der Realität.

Die Steuerung erfolgt mit Tastatur oder Gamepad und ist denkbar einfach: Mit den Richtungstasten bewegen Sie den Sportler und legen die Richtung des Balles fest, mit zwei Köpfen bestimmen Sie, welcher Schlag ausgeführt wird. Je länger Sie drücken, desto stärker zieht Ihr Schützling die Vorhand oder Rückhand durch. Entscheidend ist die Position zum Ball und das Timing, was das Handling sehr einfach und intuitiv macht. Und zwar so sehr, dass man nach wenigen Minuten bereits im zweiteinfachsten Schwierigkeitsgrad (insgesamt gibt es vier) zu Erfolgserlebnissen kommt. Dabei ist das Programm nie unfair, meist muss man sich bei verlorenen Punkten an die eigene Nase fassen und nimmt sich fest vor, es beim nächsten Ballwechsel besser zu machen. Dadurch baut **Virtua Tennis** ein enormes Suchtpotenzial auf. Zumal man sich an den hervorragenden Animationen der Sportler kaum satt sehen kann. Für den Realismus sorgen darüber hinaus situationsabhängige Reaktionen des Publikums sowie die hervorragenden Soundeffekte. Mit Auflösungen von bis zu 1.280x960 überzeugt die Dreamcast-Umsetzung auch technisch und unterstützt im Netzwerk Duelle von bis zu vier menschlichen Mitspielern.

ERSTEINDRUCK

*Vor allem der umfangreiche und süchtig machende Karrieremodus motiviert immer wieder zum Weiterspielen. Die einfache Spielbarkeit und die ordentliche Präsentation machen **Virtua Tennis** nicht nur für Tennis-Fans interessant.* GEORG VALTIN

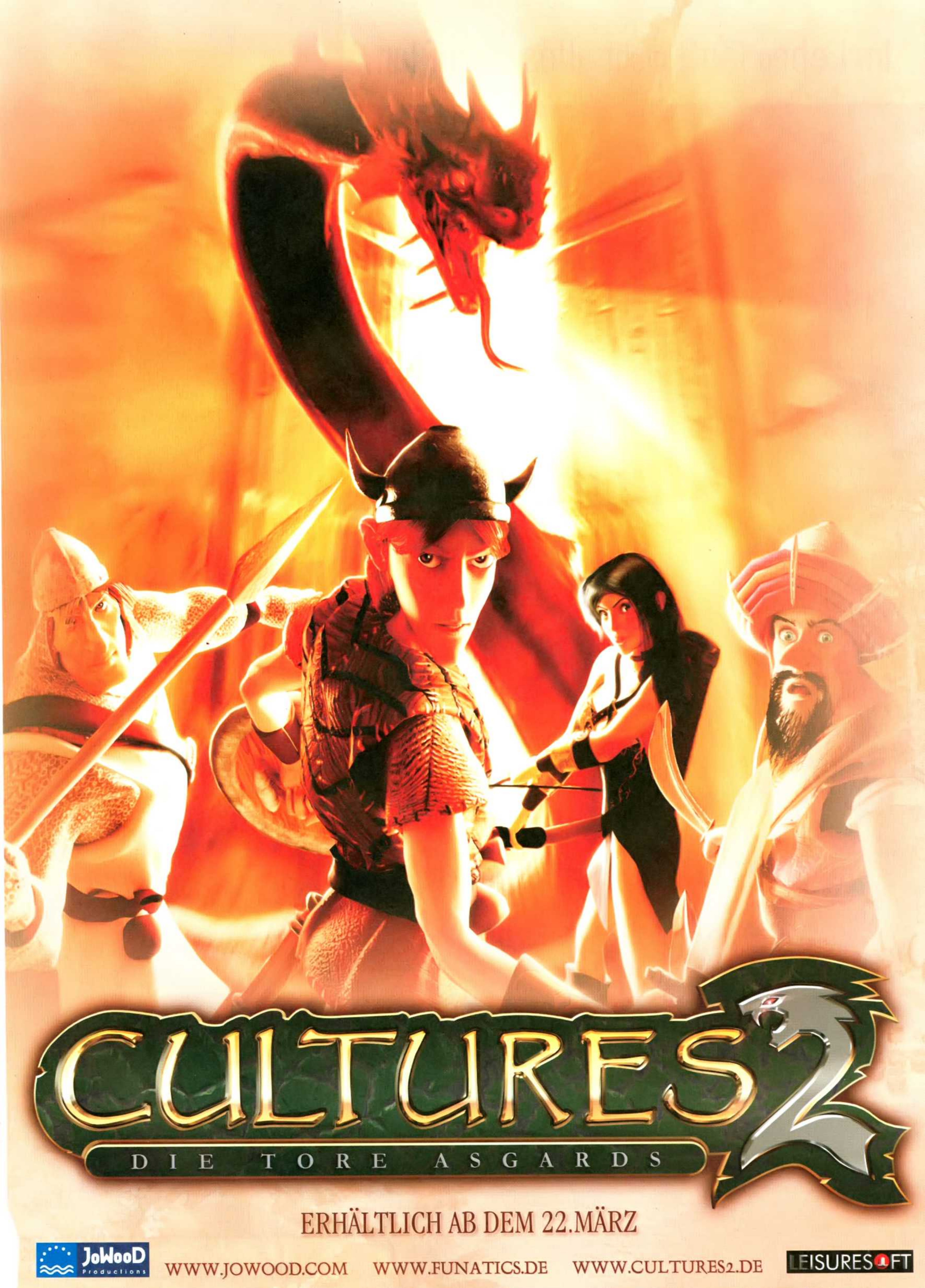
Entwickler .... Rowan
Anbieter .... Empire Interactive
Termin .... März 2002

AUF DER SUCHE NACH ANTWORTEN UND ABENTEUERN WIRST DU UNERFORSCHTE LÄNDER ERSCHLIESSEN, FREMDE VÖLKER KENNENLERNEN ...

... UND EINE URALTE SCHLANGE AUFWECKEN !

„Nach allem, was wir bisher von Cultures 2 gesehen haben, erwarten wir einen Aufbau-Strategie-Knaller, der die siedelnde Konkurrenz wohl nicht zuletzt dank des deutlich innovativeren Gameplays überflügeln wird.“
„Der Adventure-Part und die durchdachten Verbesserungen in den klassischen Sparten Wirtschaft, Handel und Kampf versprechen ein klasse Spiel.“ **PC GAMES 03/02**




CULTURES 2
DIE TORE ASGARDS
ERHÄLTLICH AB DEM 22.MÄRZ
JoWooD Productions
WWW.JOWOOD.COM
WWW.FUNATICS.DE
WWW.CULTURES2.DE
LEISURESOFT
©2002 published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Funatics Development, a phenomedia company. All rights reserved.

Im Leben läuft nicht alles nach Plan.

AB 7. MÄRZ 2002 ÜBERALL AUF VHS UND DVD ERHÄLTLICH

TM & © 2001 UNIVERSAL STUDIOS und AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. Alle Rechte vorbehalten.

JURASSIC PARK III

AMBLIN ENTERTAINMENT

UNIVERSAL

www.tvtoday.de

Abends schon.

MIT DEM ORIGINAL
14-TAGE-FINDER!



TV TODAY. SCHÖNEN ABEND NOCH.

KNSK

So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

DIE ICONS



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/ oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



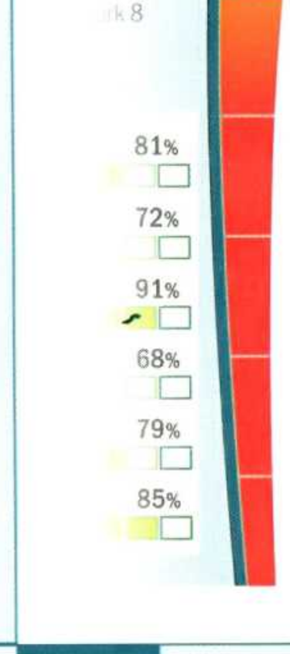
Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

Die **PC-Games-Wertungen** im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen und Ihren Favoriten herausfinden.



> 90%	Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.
> 80%	Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.
> 70%	Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.
> 60%	Hier wurde „Gut gemeint" mit „Gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist grobe Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.
> 50%	Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.
< 50%	Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.



PC-Games-Award
Besonders gute Spiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen – Spielspaß ist garantiert. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.



PC-Games-Kauftipps
PC Games sortiert die Tests nach den Genres Strategie, Action, Abenteuer und Sport. Wenn Sie sich für eine Gattung interessieren, finden Sie auf den Einleitungsseiten unsere aktuellen Empfehlungen – sowohl Neuerscheinungen als auch Schnäppchen („Classics"). Aufgeführt sind jeweils die 25 besten Spiele der letzten sechs Ausgaben.



Hardware-Award
PC-Zubehör wie Grafikkarten oder Monitore kauft man nicht alle Tage. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen fundierte Marktübersichten, in denen genau aufgeschlüsselt wird, welche Komponenten wirklich Ihr Geld wert sind. Das technisch beste Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics
Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 50 Mark (25 Euro). Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions (limitierte Versionen) oder Bundles (etwa Spiel plus Add-on) sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

Kathedrale (Ablässe, Beichten, Glaubenswechsel)

Wohnhäuser

Marktplatz (Waren an- und verkaufen)

Wachhaus der Stadtgarde

Das Rathaus (für ein Amt bewerben, Amtsinformationen)

Handwerksbetrieb (Waren produzieren bzw. ankaufen)

Ein Wohnsitz im Bau

Brunnen (wichtig im Brandfall)

Ein Waldstück (Kräuter suchen, verschiedene Holzarten abbauen)



Warum nicht Fugger 3?



Eigentlich ist **Die Gilde** ja der Quasi-Nachfolger von **Fugger 2** – und trug früher folgerichtig zunächst den Titel **Fugger 3**. Problematisch wurde die Sache erst, als der aktuelle Nachfahre des legendären Jakob Fugger von den Spielen Wind bekam und prompt eine einstweilige Verfügung erwirkte. Der Name Fugger, so seine Argumentation, gehöre immer noch seiner Familie und solle nicht in Zusammenhang mit einem Spiel verwendet werden, bei dem der Eindruck entstehe, dass seine Ahnen ihr Geld mit illegalen Machenschaften verdient haben. Notgedrungen benannte 4 Head Studios das Ganze in **Die Gilde** um und Infogrames – der damalige Vertrieb – stellte den Verkauf von **Fugger 2** ein. Mittlerweile ist die Rechtsabteilung von Jowood mit dem Fall beschäftigt. Ausgang: offen.

Die **Gilde**

Man muss kein abgrundtief schlechter Mensch sein, um mit Die Gilde einen höllischen Spaß zu haben – auch wenn bislang noch keine historische Wirtschaftssimulation mit ähnlich rabenschwarzem Humor auftrumpfen konnte.

Bei der Wahl seiner Feinde kann man gar nicht vorsichtig genug sein – behauptete zumindest Oscar Wilde –, und wenn der Romancier nicht schon lange verblichen wäre, könnte man glatt annehmen, er hätte diese Weisheit während einer Runde **Die Gilde** gewonnen. Dass die Umgangsformen des Mittelalters im Allgemeinen recht ruppig waren, weiß man zwar auch nicht erst seit gestern, aber wer hätte schon gedacht, dass man ohne Erpressung, Sabotage, Bestechung und eine gesunde Intrige zu Zeiten der Inquisition







Charakterstudien: Vom Kräuterhändler zum



Der Schmied

Der Schmied ist eine erstklassige Wahl, wenn Sie später eine Laufbahn als Räuber oder Gardist einschlagen wollen. Er produziert neben Ringen und Beschlägen nämlich auch Stichwaffen aller Art und kann Ihre Truppen damit zum Selbstkostenpreis ausrüsten. Ansonsten erwartet Sie hier traditionelle WiSim-Kost.



Der Prediger

Als Prediger sind Sie gut gegen vorwitzige Konkurrenten gewappnet. In der kircheneigenen Bücherstube werden Gedichte, Hass-Tiraden und Pamphlete angefertigt. Geschickt in Umlauf gebracht, steigern diese Ihr Ansehen oder ruinieren das eines Gegners. Bei der Predigt wettern Sie gegen einen unliebsamen Mitmenschen.



Der Steinmetz

Recht unspektakulär und damit eine gute Wahl für Einsteiger. In der Mauerei entstehen Schleifsteine, mit denen Waffen auf Vordermann gebracht werden, sowie Steinkreisel, die bei der Ausbildung Ihrer Kinder eine große Hilfe sind. Haben Sie Ihren Betrieb erweitert, können Sie mit sündhaft teuren Schiefertafeln Kohle machen.



Der Dieb

Als ob die ganzen fiesen Möglichkeiten nicht schon genug wären. Taschendiebstahl, Einbrüche und Entführungen gehören zum Handwerk des Diebs. Den Gang in die Kirche sollten Sie dabei nie unterschätzen – ein Ablassbrief lässt Ihre Schandtaten verschwinden und neugierige Konkurrenten haben umsonst in Spione investiert.



Der Wirt

Wer nix wird, wird Wirt, sagt ein Sprichwort. Stimmt aber nicht. Wenn Sie genügend Humpen Bier für die durstigen Kehlen brauen, die täglich in Ihrer Gaststube einkehren, können Sie ein kleines Vermögen anhäufen. Und weil Alkohol die Zunge lockert, gibt es nirgendwo so viele Gerüchte zu hören wie in einer gemütlichen Kneipe.



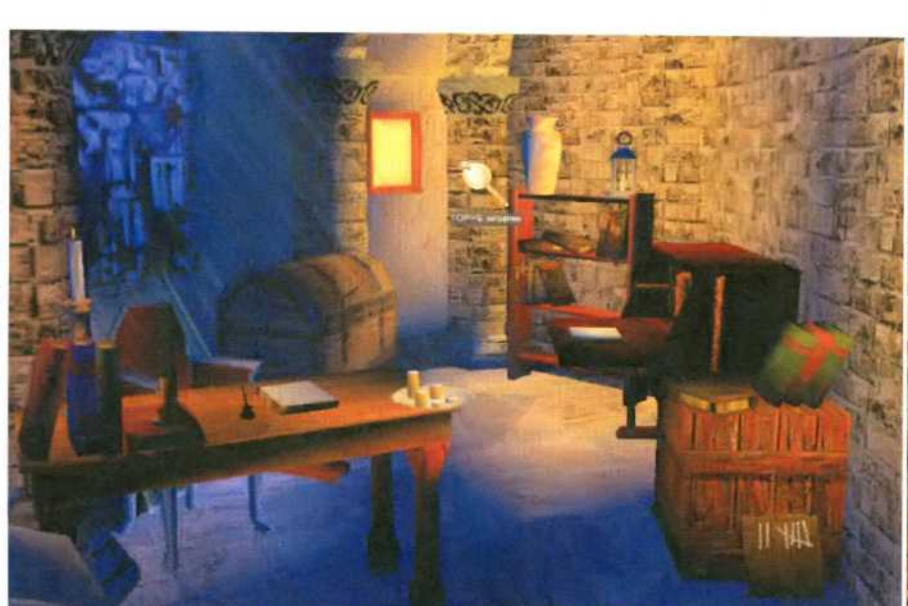
Der Alchemist

Prima Wahl für jeden, der zu faul ist, seine Handelskarren ständig in Bewegung zu halten – der Alchemist bezieht seine Rohstoffe nämlich direkt von Mutter Natur und schickt ein paar Angestellte zum Kräutersuchen. In Mehrspielerrunden ist dieser Beruf eine echte Bank: Seine Ausdauer-Tränke gehören zu den gefragtesten Waren.

auf keinen grünen – oder goldenen – Zweig kam? Das ist übrigens auch ganz gut so: Hätten die Damen und Herren damals beschlossen, sich zu vertragen und zur Abwechslung mal nett zueinander zu sein, dann gäbe es heute vielleicht keine **Gilde** und man müsste mit dem Besuch der Kriminalpolizei rechnen, wenn man eventuell vorhandene Rachepläne in der realen Geschäftswelt in die Tat umsetzt.

Ausgangspunkt der Zeitreise ist eine von fünf deutschen Großstädten. „Groß" ist geschichtlich gesehen relativ; während in Augsburg – heute bestenfalls für knuffige Marionetten bekannt – der Bär steppte, war in Berlin die Hose noch ziemlich tot. Komplettiert wird das Quintett von Hannover, Dresden und Köln. Die Städte unterscheiden sich nicht nur in der Einwohnerzahl, sondern verfügen auch über unterschiedlich viele Bauplätze und Konkurrenz-Dynastien. Getreu dem Motto „Wahre Macht wird nicht verliehen, sondern ergrif-

TEUER Wenn Sie häufig illegale Methoden einsetzen, sollten Sie regelmäßig einen Ablass erwerben. Der kostet zwar ein kleines Vermögen, beschert Ihnen aber umgehend eine weiße Weste.





REDSELIG Jeder Stadtbewohner lässt Sie per Mausklick wissen, was ihm gerade durch den Kopf geht.

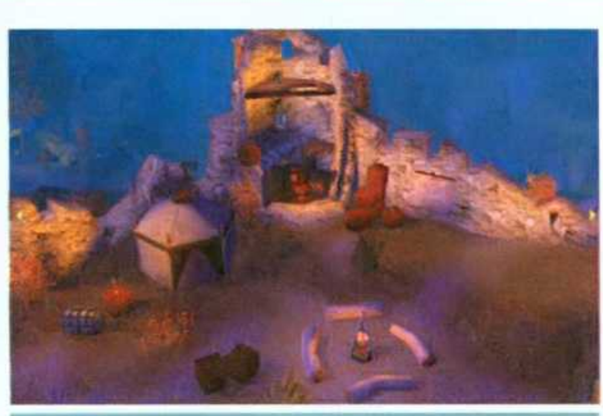
Stadtgardisten



Der Parfümeur
Der ungekrönte König der Duftwässerchen ist die erste Anlaufstelle für jeden, der sein Ansehen beim anderen Geschlecht verbessern möchte. Andererseits kann man natürlich auch ein paar richtig Ekel erregende Mixturen zusammenbrauen und damit einen Mitspieler für einige Runden zur wandelnden Stinkmorchel machen.



Der Tischler
Nützliche Gegenstände werden immer gerne gesehen. Ob nun Spazierstöcke, mit denen Sie Ihre Aktionspunkte erhöhen können, oder Kreuze, die vor niederträchtiger Verleumdung schützen. Später werden Sie dank der Produktion von Pistolen bei Gardisten und Räubern einen Stein im Brett haben.



Der Räuber
Der Dieb reicht Ihnen also nicht, wie? Wollen lieber richtig auf den Putz hauen, stimmt's? Dann legen Sie doch als Räuber los und überfallen die Handelskarren Ihrer Konkurrenten. Oder gleich den ganzen Betrieb. Eine perfekt ausstaffierte Räuberfeste kostet zwar ein Vermögen, aber wer kann der Versuchung schon widerstehen?



Der Gardist
Ideale Ergänzung zur Raubritterfestung – dann pfuscht Ihnen nämlich niemand mehr ins Handwerk. Pro forma sollten Sie allerdings Ihre Stadtgardisten regelmäßig patrouillieren lassen, auch Betriebsprüfungen bringen Klimpergeld; vor allem wenn der Inhaber weiß, dass bei ihm nicht alles mit rechten Dingen zugeht.



Der Fernhändler
Eigentlich sind Sie bei **Die Gilde** ja auf eine Stadt beschränkt. Eigentlich. Dem Händler ist das in der Regel ziemlich egal und so karrt er fröhlich die teuersten Waren durch das ganze Land und verdient sich dumm und dämlich. Wer die traditionelle Handelsrichtung bevorzugt, ist bei diesem Beruf ganz in seinem Element.



Der Geldleiher
Sie haben eine Menge Geld? Prima, andere können es bestimmt gut gebrauchen und zahlen Ihnen gerne Zinsen dafür. Als Geldleiher sind Sie allerdings auch die erste Anlaufstelle für gierige Diebesbanden – der clevere Bankier sieht deshalb zu, dass er es sich mit der Stadtgarde nicht verscherzt.

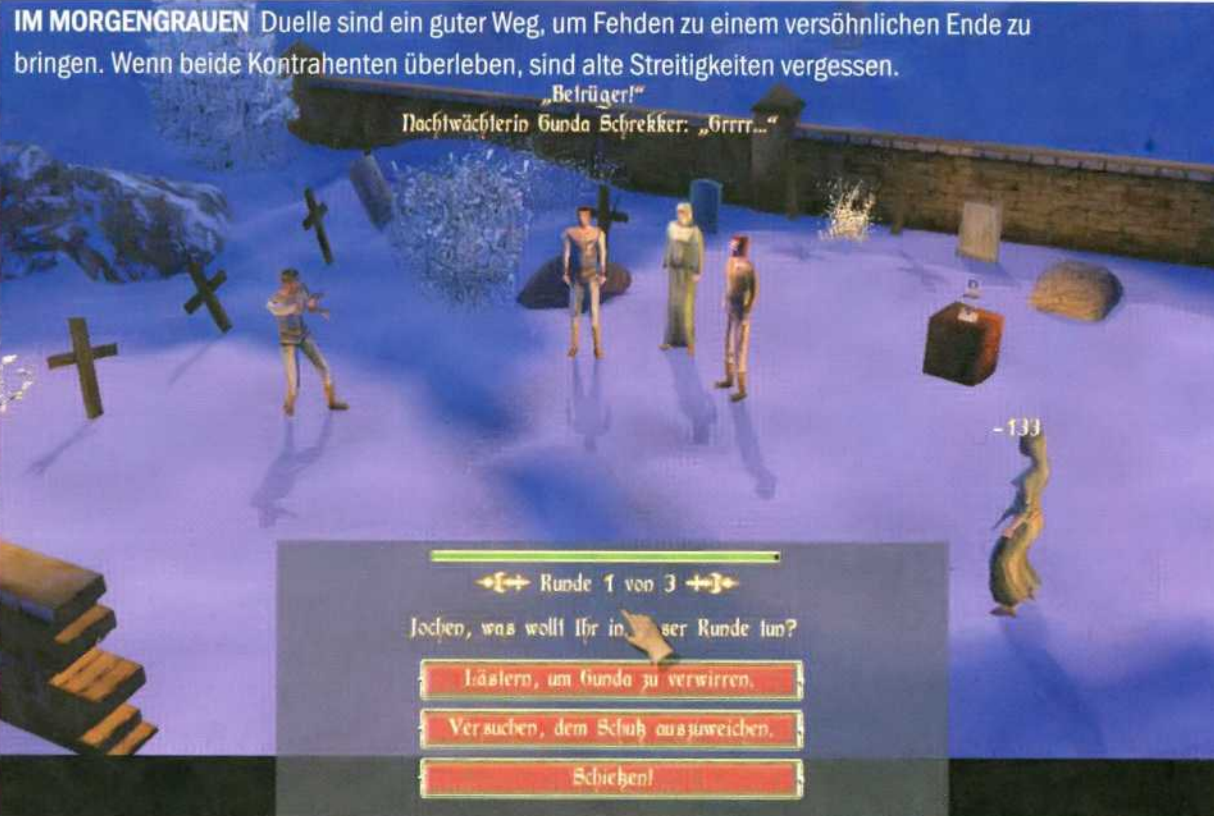
fen", basteln Sie sich zunächst einmal Ihren „Ergreifer". Fünf Charakterwerte – Handwerkskunst, Handelstalent, Kampffähigkeit, Rhetorik und hinterhältige Nacht- und Nebelaktionen – werden anhand eines Ahnenstammbaums in das richtige Verhältnis gebracht. Suchen Sie sich als Vater einen Prediger und als Mutter eine Diebin aus, sorgt diese ungewöhnliche Kombination für ein gesundes Mittelmaß aus Redseligkeit und Gemeinheiten. Abgeschlossen wird die rollenspielähnliche Charaktererschaffung durch die Wahl Ihres Berufs. Acht Professionen stehen Ihnen zur Verfügung – die Bandbreite reicht vom Schmied über den Alchemisten bis hin zum Prediger und Gastwirt. Im Laufe des Spiels kommen mit Räuber, Gardist, Fernhändler und Geldleiher noch vier weitere Berufe hinzu. In der Stadt Ihrer Wahl angekommen, fällt die tolle 3D-Welt ins Auge. Stufenloses Drehen und Zoomen macht die Navigation durch die liebevoll gestalteten Straßen und Gassen zu einem Kinderspiel; jeder Punkt der Karte ist auch per Hotkey in Sekundenbruchteilen zu erreichen. Für Abwechslung sorgen fließende Tag- und Nachtwechsel sowie gelungene Wettereffekte: Abhängig von der Jahreszeit verfärbt sich das Blätterkleid der Bäume, Regen prasselt nieder und die Häuser verschwinden unter einer dichten Schneedecke.

Die Gilde läuft rundenweise in Echtzeit ab. Das wirkt nur auf den ersten Blick paradox – in der Praxis vereint diese

Cooles Game?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei


Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.


GEMEIN Sobald Sie Ihr Wohnhaus um eine Bibliothek erweitert haben, dürfen Sie Pamphlete am schwarzen Brett aushängen und Drohbriefe an Konkurrenten schreiben.



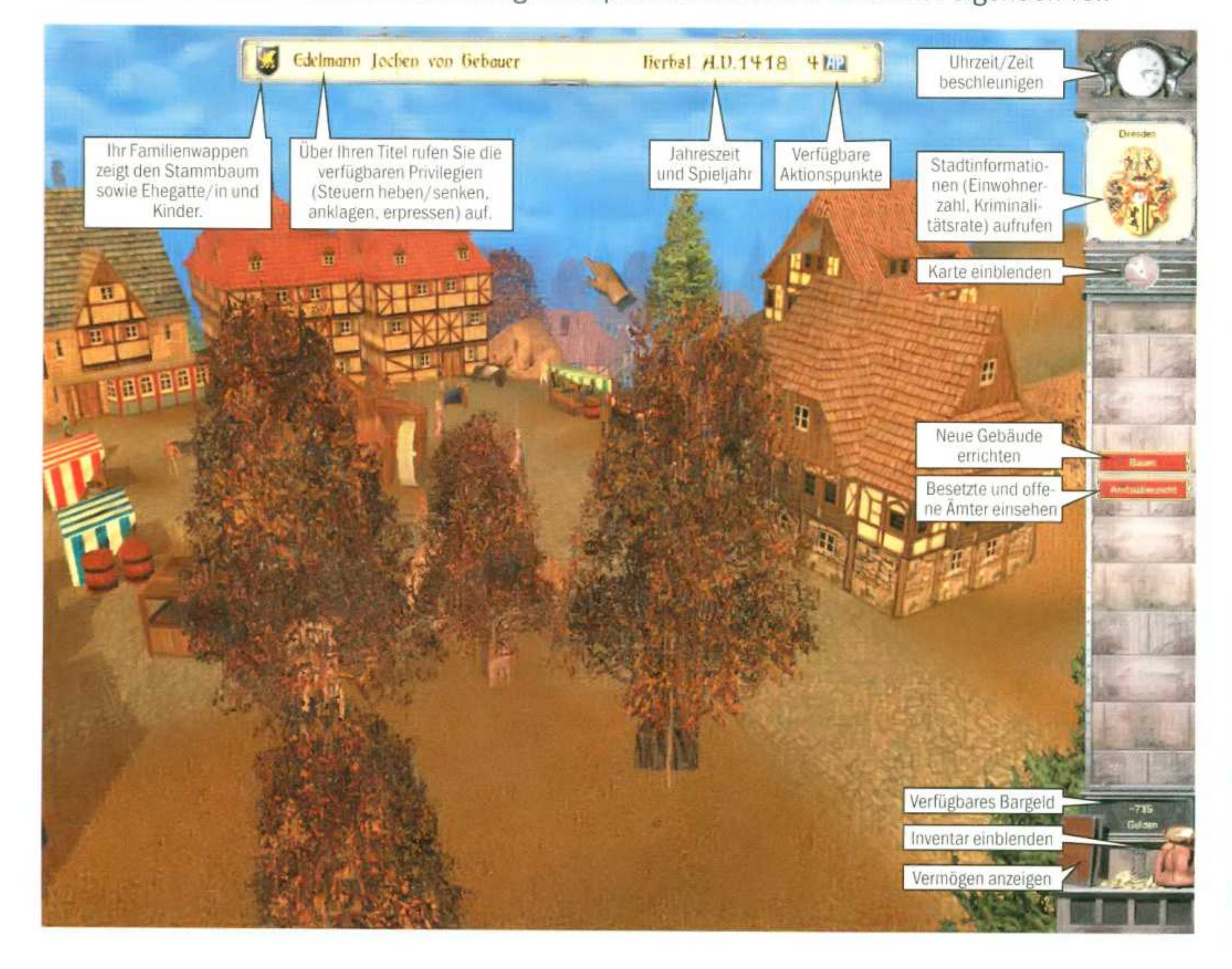
IM MORGENGRAUEN Duelle sind ein guter Weg, um Fehden zu einem versöhnlichen Ende zu bringen. Wenn beide Kontrahenten überleben, sind alte Streitigkeiten vergessen.

Methode die beiden Genre-Varianten vorzüglich. Ein Jahr dauert eine Runde, eine Runde dauert 24 Stunden – die läuft dann je nach frei einstellbarer Geschwindigkeit in fünf Minuten oder einer halben Stunde ab. Gerade für Mehrspielerpartien ist dieser Design-Schachzug wie geschaffen. Schnelligkeit ist nämlich nur dann wichtig, wenn Sie es wollen; Nachteile haben langsame Spieler nicht zu befürchten.

Womit wir beim Thema Fairness wären: Die sollten Sie ganz schnell vergessen, wenn Sie es im finsteren Mittelalter zu etwas bringen wollen. Ohne den Einsatz beider Ellbogen kommen Sie auf keinen grünen Zweig. Die Konkurrenz schläft nie und ein gut getimter Präventivschlag spart Ihnen jede Menge Ärger. Die Möglichkeiten sind ausschweifend: Schläger anheuern, gegnerische Betriebe in Flammen setzen, den Konkurrenten vor Gericht zerren und den Richter bestechen, unverschämte Pamphlete in Umlauf bringen ... Die fiesen und gerade deshalb überaus amüsanten Maßnahmen kosten allerdings ein kleines Vermögen und das will erst einmal verdient werden. Mit Ausnahme von Dieb, Räuber und Gardist produzieren alle Berufe unterschiedliche Güter. Je nach Meistergrad – den Sie im Laufe des Spiels durch den Besuch von Seminaren ständig erhöhen sollten – stehen Ihnen mehr oder weniger attrakti-

Die Bedienung

Die Benutzer-Oberfläche von **Die Gilde** ist schlicht, aber funktional. Durch Menüs müssen Sie sich nur selten klicken. Die wichtigsten Optionen stellen wir Ihnen im Folgenden vor.



Vorsicht, Bugs!

In der im Handel angebotenen Version haben wir unter anderem folgende Fehler festgestellt: sporadische, aber seltene Systemabstürze (gerade noch verkraftbar dank Autosave-Funktion), Darstellungs-Fehler (Beispiel: fehlende Figuren bei Ratssitzungen), nicht mehr anwählbare Pferdekarren sowie Grafik-Fehler bei eingeschalteter Anti-Aliasing-Funktion. Allesamt ärgerliche Bugs, die aber den Spielspaß nicht nachhaltig hemmen; daher haben wir auf eine Abwertung verzichtet. Ein erster Patch ist laut Jowood in Vorbereitung. Wer ein fehlerbereinigtes Spiel haben möchte, sollte dieses Update abwarten (auf Heft-CD/-DVD der PCG 05/02). Weniger ein Bug, aber dennoch nervig: Der Mehrspielermodus verweigert die Zusammenarbeit mit den klassischen Netzwerk-Betriebssystemen Windows 2000, NT und XP.


TAKTISCH Kommt es zu Kämpfen, müssen markierte Punkte auf dem Schlachtfeld besetzt werden. Je besser Ihre Mannen trainiert und ausgerüstet sind, desto höher sind Ihre Sieg-Chancen.

ve Waren zur Verfügung. So muss sich der Prediger zu Beginn mit Papier und ein paar Gedichten begnügen, später darf er dann sündhaft teure Hass-Tiraden an wütende Mitmenschen verschachern. Gehandelt wird nicht nur auf dem Marktplatz, wo Angebot und Nachfrage die Preise regulieren, sondern auch in Ihrem eigenen Betrieb. Um die Produktivität und den Kundenstrom zu maximieren, dürfen Sie Ihr Geschäft ständig erweitern und mit nützlichen Gimmicks – etwa einer größeren Ladentheke – ausstatten. Der clevere Geschäftsmann investiert zusätzlich ein paar Taler in den Einbruchsschutz und freut sich, wenn der nächstbeste Beutelschneider beim Versuch, durch ein Fenster einzusteigen, in eine fiese Brennnessel-Hecke stürzt. Egal welche Ware Sie produzieren – der ganze Krempel ist nicht nur zum Verhökern da. So können Sie die angesprochenen Hass-Tiraden auch am schwarzen Brett anbringen und damit den Ruf eines Konkurrenten ruinieren. Oder Sie schlucken die zusammengebrauten Ausdauer-Tränke selbst und freuen sich über zusätzliche Aktionspunkte, ohne die einige wichtige Optionen (wie der Besuch eines Handwerks-Seminars) nicht möglich sind. Ein gewisses Kontingent an Aktionspunkten steht Ihnen übrigens in jeder Runde von Beginn an zur Verfügung und kann durch den Bau von Gebäudeerweiterungen (beispielsweise eines Personaltrakts in Ihrem Wohnhaus) kräftig aufgestockt werden.

Die Gilde ist die erste Wirtschaftssimulation, bei der Sie wirklich das Gefühl haben, eine Rolle zu übernehmen und ein Leben zu führen.

Die Gilde ist die erste Wirtschaftssimulation, bei der Sie wirklich das Gefühl haben, eine Rolle zu übernehmen und ein Leben zu führen. Dafür sorgt neben der rollenspieltypischen Charakterentwicklung – alle Eigenschaften können während des Spiels natürlich gesteigert werden – in erster Linie das hemmungslos umfangreiche „Drumherum". Ob Sie nun Ihr Wohnhaus zu einer prächtigen Villa ausbauen, eine Frau ehelichen und Kin..., Pardon, Erben zeugen oder sich in eines der 30 Ämter wählen lassen – die in Wirtschaftssimulationen so gefürchtete Routine schleicht sich erst gar nicht ein. Nehmen wir mal den Baby-Segen: Das Balg können Sie auf diverse Schulen und Universitäten schicken und damit bestimmte Talente steigern, Sie dürfen es mit Geschen-

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Ein wahrlich diebisches Vergnügen für Fortgeschrittene.

PC-Games-Stammleser wissen, dass ich diese Worte nur selten in den Mund nehme – auf dieses Spiel trifft's zu: **Die Gilde** bietet tatsächlich Spielspaß für Monate. Bis man all die fiesen Sabotage-Aktionen ausgelotet hat und mal Tischler, mal Pfarrer, mal Dieb war, ist man ein Weilchen beschäftigt – die vielen Ausbau- und Aufstiegsmöglichkeiten entfalten eine Sucht, wie ich sie zuletzt bei den **Sims** erlebt habe. Unglaublich komplex, atmosphärisch, schön anzuschauen, aber kein 90er: Anfangs wird man von den vielen Möglichkeiten schlichtweg erschlagen – die Einstiegsphase könnte verwirrender nicht sein; auch eine Reihe logischer wie technischer Schönheitsfehler und die hässlichen 3D-Figuren (stehen damit im krassen Gegensatz zur wunderschönen, gedeihenden Außenwelt) kosten Punkte. Einsteigern empfehle ich, auf in jeder Hinsicht überschaubarere Spiele wie **Port Royale** oder **Anno 1503** zu warten. Wenn Sie allerdings Vorkenntnisse aus **Fugger 2**, **Patrizier 2** oder **Tropico** mitbringen, sollten Sie Ihrem Händler ein Beutelchen güldener Eurotaler auf den Tresen legen und **Die Gilde** begehren.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Zwölf Berufe
- Fünf Städte
- 30 Ämter
- Mischung aus Runden und Echtzeit
- Fließender Tag- und Nachtwechsel
- Wettereffekte
- Historische Ereignisse
- Freies Spiel oder Aufträge

Zahlen & Fakten

Genre:	Wirtschaftssimulation
Vergleichbare Spiele:	Patrizier 2, Anno 1602, Tropico, Die Fugger 2
Entwickler:	4 Head Studios
Vom gleichen Entwickler:	Die Fugger 2
Publisher:	Jowood
Adresse des Publishers:	Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers:	06102/81680
Offizielle Website:	http://www.diegilde.de
Website des Publishers:	http://www.jowood.de
Website des Entwicklers:	http://www.4head.de
Beste Fansite:	http://www.diegilde.net
Telefon-Hotline (Kosten):	06102/8168168 (Normaltarif)
Altersempfehlung lt. USK:	Keine Altersbeschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Im Wettbewerb

	Patrizier 2	Tropico	Die Gilde
GRAFIK	**72**	**74**	**81**
Detailreichtum Spielwelt	70	76	86
Detailreichtum Objekte	68	75	56
Vielfalt der Spielwelt	52	60	78
Animation der Objekte	56	59	74
Effekte	54	58	80
SOUND	**68**	**79**	**83**
Musik	82	87	83
Soundeffekte	51	60	78
Stimmen/Kommentar	50	68	86
STEUERUNG	**75**	**71**	**85**
Bedienungskomfort/Navigation	71	68	88
Präzision der Steuerung	80	73	78
Übersichtlichkeit/Perspektive	83	76	87
ATMOSPHÄRE	**70**	**87**	**85**
Spannung/Überraschungen	58	63	84
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	84	79	86
Story/Dialoge/Kommentare	61	81	85
Inszenierung	48	72	80
SPIELDESIGN	**80**	**79**	**84**
Komplexität/Spieltiefe	85	85	90
Einsteigerfreundlichkeit	72	69	51
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	82	59	77
Verhalten der Computerfiguren	68	62	75
Innovation	51	82	89
MEHRSPIELERMODUS	**81**	**-**	**85**
Abwechslung der Spielmodi	80	-	81
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	82	-	90
Einstellungsmöglichkeiten	81	-	72
TEST-AUSGABE:	PCG 02/01	PCG 06/01	PCG 04/02
WERTUNG:	**85**	**84**	**87**

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- + Sehr detaillierte 3D-Ansicht
- + Hübsche Innenansichten in Häusern und Betrieben
- + Hohe Auflösungen möglich
- − Grob animierte, unansehnliche Figuren

Sound
- + Professionelle Sprachausgabe
- + Dezente, aber stimmige Musikuntermalung

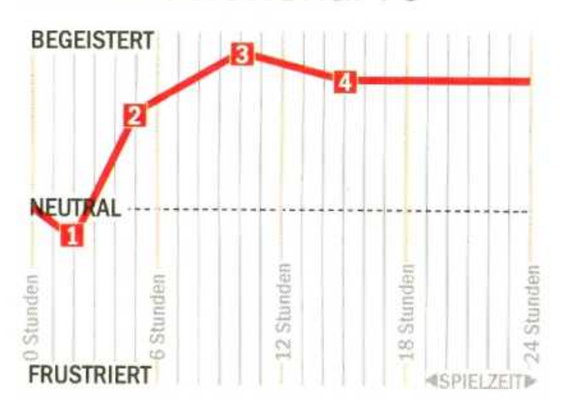
Steuerung
- + Jedes wichtige Gebäude bequem per Hotkey erreichbar
- + Speichern jederzeit möglich
- + Stufenloses Drehen und Zoomen

Atmosphäre
- + Hoher Realitätsbezug dank geschichtlicher Ereignisse
- + Viele kleine Mini-Quests
- + Lebendig gestaltete, glaubhafte Spielwelt
- − Etwas blasse Computergegner

Spieldesign
- + Hoher Wiederspielwert dank vieler verschiedener Berufe
- + Enorme Komplexität
- + Ämter und dunkle Möglichkeiten sorgen für Abwechslung.
- − Unzureichende Tutorial-Funktion

Mehrspielermodus
- + Dank der Sabotage- und Amtsenthebungs-Mechanismen sehr amüsant
- − Kein Schnellvorlauf der Spielzeit möglich
- − Läuft nicht unter Windows XP, NT und

Motivationskurve





1 Huch, ist das komplex. Die eingebaute Tutorial-Funktion hilft nur wenig. Ausprobieren ist Pflicht.



2 Der erste Betrieb wirft endlich Profit ab und die ständigen Erweiterungen halten auf Trab.



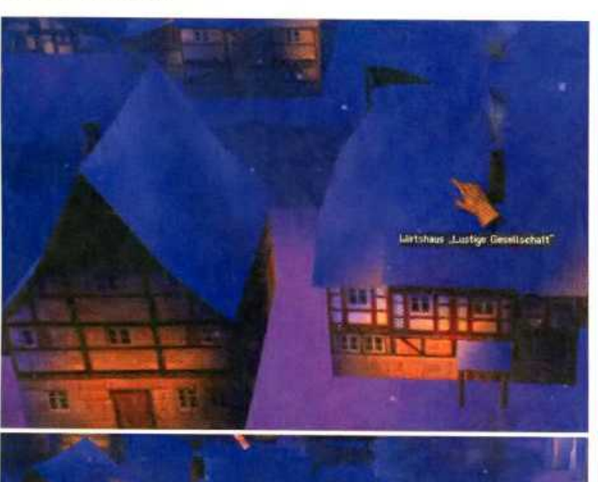
3 Ämter und die damit zusammenhängenden dunklen Möglichkeiten kommen ins Spiel. Motivation pur!

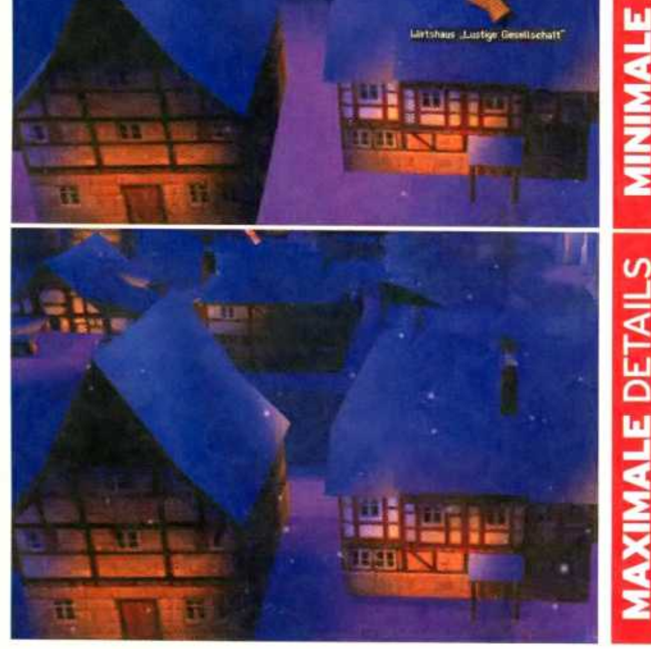


4 Routine will einfach nicht aufkommen und elf weitere Berufe harren der Spielerkünste.

Leistungs-Check

Typisch für **Die Gilde**: die attraktive, aber rechenintensive 3D-Welt. Ein optimal konfiguriertes System ist Pflicht: Um bei vollen Details angenehm spielen zu können, ist eine GeForce2 oder besser erforderlich. Deaktivieren Sie im Vorfeld Anti-Aliasing in den Grafikkarten Einstellungen unter Windows. So können Sie ärgerliche Grafikfehler verhindern. Ruckelt das 3D-Bild trotz ausreichend MHz und RAM, können Sie die Sichtweite vermindern und die Schattendarstellung deaktivieren. Als untere Schmerzgrenze gelten ein Pentium II 400, TNT2 Ultra, 64 MB RAM und 500 MB Festplattenspeicher.





WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 1152 x 864

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 1152 x 864

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce3	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal



RESPEKTLOS Dieses Schmugglerloch entsteht direkt vor dem Haus der Stadtgarde. Bauvorhaben können durchaus ein paar Jahre dauern.

ken überhäufen und noch ein paar Eigenschaften verbessern, und wenn Sie den Großteil Ihres Vermögens schon vor dem Ableben an den Sprössling „verschenken", dann sparen Sie auch die lästige Erbschaftssteuer. Ähnlich komplex geht die Vergabe von Amt und Würden vor sich. Ist der Einstieg in die Hierarchie – etwa als Ratsinformant oder Spitzel – erst einmal geschafft, setzt Ihnen nur die eigene Brieftasche Grenzen. Fröhlich können Sie sich zum Erzbischof oder Bürgermeister „hochbestechen", dabei unliebsame Konkurrenten mit zwielichtigen Mitteln außer Gefecht setzen und jede Menge Privilegien einheimsen. Clever geplant, erleichtern Sie sich das Leben damit enorm: Angenommen, Sie wollen eine neue Erzmine pachten und das Mietpreisniveau ist Ihnen ein paar Taler zu hoch, dann können Sie sich in das Amt des Kämmerers wählen lassen, die Mieten während Ihres Pachtauftrags senken und danach wieder wucherisch steigern, damit die Konkurrenz so richtig bluten muss. Alternativ setzen Sie eine Hand voll Spione auf den derzeitigen Amtsinhaber an, erpressen diesen mit den gewonnenen Beweisen und verfügen von da an über die notwendigen Privilegien. Was im Mehrspielermodus durchaus die ein oder andere Freundschaft ruinieren kann, sorgt auch solo für Laune, selbst wenn die computergesteuerten Gegenspieler gelegentlich etwas blass und fügsam bleiben.

Die Gilde hält Sie ständig auf Trab. So sind Sie nicht auf den zu Beginn gewählten Beruf festgelegt, sondern können durch den Einsatz von Aktionspunkten Meistergrade in allen anderen Jobs erlangen. Wer vorausschauend spielt und immer rechtzeitig für Nachwuchs sorgt, darf zwölf verschiedene Betriebe leiten. Das klingt nach einer Menge Arbeit? Mitnichten. Jedes Geschäft kann problemlos einem computergesteuerten Meister übergeben werden – und schon ist genug Zeit für das Schachern um Posten und Titel da. Untermalt wird der mittelalterliche Spaß von stimmiger Bardenmusik, die professionelle Sprachausgabe sorgt während Duellen und Gerichtsverhandlungen für viel Atmosphäre. JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Die Gilde ist einfach die komplexeste und spannendste WiSim, die Sie derzeit finden können. Punkt.

„Kommst du noch mit auf ein Bier?" Doofe Kollegen. Sehen die denn nicht, dass ich **Gilde** spiele? Kurz ein „Keine Zeit, muss Gerd verdreschen" geraunzt und schon trollen sie sich kopfschüttelnd. Ein paar Stunden später habe ich die letzte U-Bahn verpasst und Konkurrent Gerd kennt jedes Mitglied meines Schlägertrupps beim Vornamen. **Die Gilde** ist für mich eine Offenbarung: So muss eine zeitgemäße Wirtschaftssimulation aussehen. Wo andere Spiele einen Beruf simulieren, kontert **Die Gilde** mit zwölf. Wo andere Spiele den Warenhandel zur einzigen Lebensaufgabe erheben, legt **Die Gilde** mit Ämtern und dunklen Machenschaften erst richtig los. Klar, es wäre toll, wenn man die kleinen Erweiterungen der Gebäude auch in der Außenansicht sehen könnte, aber – sind wir mal ehrlich – wen juckt's? Erbsen zählen kann ich woanders. So amüsant und komplex habe ich noch nie gehandelt.

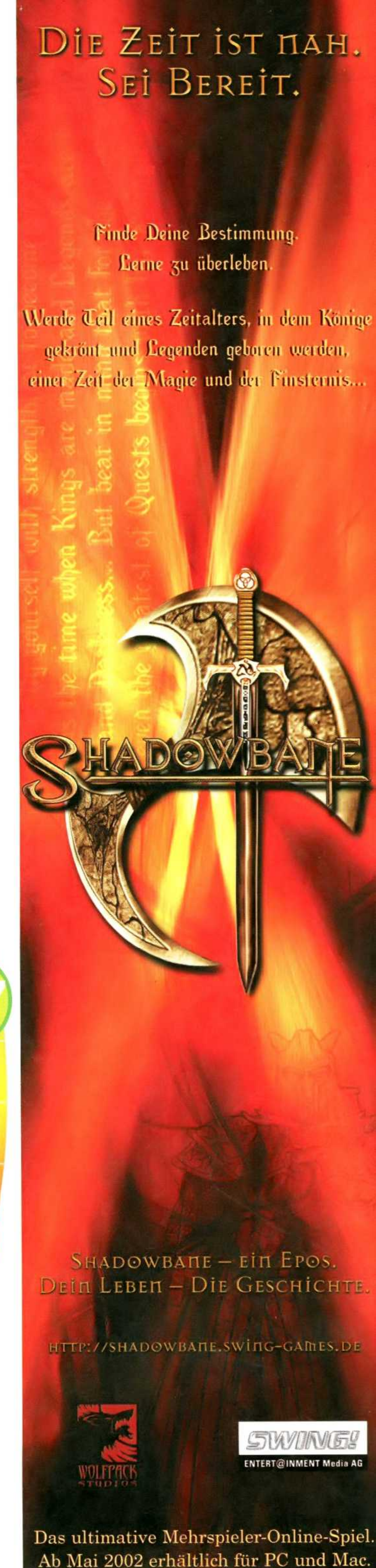


TESTURTEIL
DIE GILDE

87

ENTWICKLER 4 Head Studios	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 750 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HD: 750 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

Kategorie	Wertung
GRAFIK	81%
SOUND	83%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	85%



Bei eBay 1A Roller verkauft ...

... und 3D Controller gefunden.



Game-Jäger sind bei eBay auf dem richtigen Level. Denn beim größten Online-Marktplatz der Welt kann man Konsolen, Spiele und Zubehör so günstig schießen wie kaum irgendwo sonst. Dazu noch über eine Million weitere Angebote – www.ebay.de ist also immer ein lohnendes Ziel. Und alles, was ausgespielt hat, kann man hier noch für gute Coins verkaufen. Also dann: Jump'n'Run – zu eBay!

RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE]

PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS

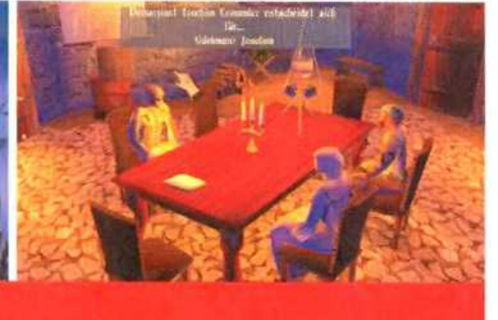


Ausgabe: 04/02
Anbieter: Jowood
Preis: ca. EUR 45,-

Die Gilde

„Handel, Habsucht und Intrigen", verspricht der Untertitel der Wirtschaftssimulation. Und simuliert wird hier einiges – nämlich eine ganze mittelalterliche Stadt des 15. Jahrhunderts. Inklusive Handwerkern, Klerikern, Beamten, Halunken und Halsabschneidern. All das ist eingebettet in eine beschauliche 3D-Welt, die sich nicht nur durch Tag-/Nachtwechsel sowie Jahreszeiten ständig verändert: Wohnhäuser und Handwerksbetriebe werden errichtet und ausgebaut, andere fallen Brandstiftern zum Opfer. Für welchen der zwölf Berufe Sie sich entscheiden können, steht im PC-Games-Testbericht ab Seite 78 – wie immer mit großem Testcenter!





87 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Strategiespiele der letzten sechs Ausgaben:

90 Commandos 2: Men of Courage



Was würde man ohne die Original-PC-Games-Tastaturschablone machen: So lässt sich der Taktik-Knüller komfortabler bedienen.

Ausgabe: 11/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. EUR 40,-

89 Wiggles



Nun doch kein Add-on: Nachgedacht wird aber über eine zweite Folge des Untertage-Buddelspiels mit den vorwitzigen 3D-Zwergen.

Ausgabe: 12/01 | Infogrames | Preis : ca. EUR 35,-

88 Battle Realms



Samurais und Geishas haben gegen **Empire Earth**-Ritter und -Panzer einen schweren Stand – doch wer's erst mal spielt, findet's grandios.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. EUR 45,-

87 Empire Earth



Derzeit beliebtestes Echtzeit-Strategiespiel der PC-Games-Leser: spannende Kampagnen, ausgesprochen komplex – und alles in 3D!

Ausgabe: 01/02 | Vivendi-Universal | Preis: ca. EUR 45,-

NEU 87 Die Gilde



Neueinsteiger in den Top 5: Die komplexe Mittelalter-WiSim für Fortgeschrittene begeistert nicht nur **Patrizier 2**-Kenner.

Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. EUR 45,

Wertung	Spiel	Anbieter	Ausgabe	Preis
86	Fußballmanager 2002	Electronic Arts	12/01	EUR 43,-
NEU 86	Startopia (Classics)	Eidos	04/02	EUR 20,-
85	Age of Empires 2 (Classics)	Microsoft	11/01	EUR 40,-
NEU 85	Civilization 3 (dt.)	Infogrames	04/02	EUR 45,-
85	Patrizier 2: Aufschwung der Hanse	Infogrames	12/01	EUR 30,-
84	Stronghold	Take 2	12/01	EUR 40,-
84	Anno 1602 (Classics)	Sunflowers	02/02	EUR 10,-
83	Sacrifice (Classics)	Virgin Interactive	11/01	EUR 20,-
82	C&C: Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache	Electronic Arts	12/01	EUR 35,-
82	Etherlords	Fishtank	01/02	EUR 40,-
82	Fritz 7	Eidos	01/02	EUR 50,-
82	Die Siedler 4 Add-on	Ubi Soft	02/02	EUR 30,-
82	Tropico : Paradise Island	Take 2 Interactive	03/02	EUR 25,-
81	Totally Rollercoaster (Classics)	Infogrames	11/01	EUR 30,-
81	S.W.I.N.E.	Fishtank	12/01	EUR 40,-
81	Die Sims: Hot Date (Add-on)	Electronic Arts	01/02	EUR 25,-
80	Monopoly Tycoon	Infogrames	12/01	EUR 45,-
NEU 80	Myth 3 (Classics)	Take 2	04/02	EUR 15,-
79	Star Trek: Armada 2	Activision	01/02	EUR 40,-
78	Ballerburg	Ascaron	01/02	EUR 35,-

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Spiel	Genre	Anbieter
1	- 39%	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Vivendi
2	▲ 10%	Stronghold	Aufbau-Strategie	Take 2
3	▲ 8%	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft
4	▲ 8%	Wiggles	Aufbau-Strategie	Infogrames
5	▲ 7%	Starcraft	Echtzeit-Strategie	Vivendi
6	▲ 7%	Anstoß 3	Fußballmanager	Infogrames
7	▲ 7%	Star Trek: Armada 2	Strategie	Activision
8	▲ 6%	Patrizier-2-Add-on	Wirtschaftssimulation	Infogrames
9	▲ 5%	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft
10	▼ 4%	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	Eidos

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

WELTWUNDER In Paris stehen unter anderem die Pyramiden, der Koloss, das Pentagon und der große Leuchtturm.

PC Games Award STRATEGIE 4/2002

Civilization 3 (dt.)





Der Strategie-Knüller macht auch in der deutschen Version einen Riesenspaß. Allerdings nur alleine – der angekündigte Mehrspielermodus fehlt immer noch.



REDSELIG Alexander der Große ist angesichts unserer technologischen Überlegenheit nicht besonders begeistert.

Selten hat es um die Übersetzung eines Spiels mehr Wirbel gegeben als im Fall von **Civilization 3**. Eine Gruppe von engagierten Fans – die Lokalisierungskatastrophen der beiden ersten Teile noch im Hinterkopf – bewaffnete sich mit der US-Version und machte sich daran, das wortgewaltige Runden-Strategiespiel eigenhändig ins Deutsche zu übertragen. Infogrames stoppte das Projekt ein paar Monate später mit dem Verweis auf die Copyright-Rechte und zog sich damit den Unmut der Community zu. Mittlerweile haben sich die Wogen wieder geglättet und wenn man sich das Ergebnis der offiziellen Übersetzer anschaut, fühlt man sich an Shakespeares **Viel Lärm um nichts** erinnert: An der deutschen Version von **Civilization 3** gibt es wenig zu meckern. Ob nun in den Stadtbildschirmen, im Diplomatie-Modus oder in der eingebauten Lexikon- und Hilfe-Funktion – alles passt, die aus **Civilization 2** bekannten Stilblüten wie „Wir empfehlen bauen Streitwagen" werden Sie nicht mehr antreffen. Was dann aber doch erstaunt, ist die Tatsache, dass der eigentlich schon für die Originalversion angekündigte Multiplayer-Modus weit und breit nicht aufzuspüren ist. Szenarien fehlen übrigens auch und der eingebaute Editor kann zwar eine Menge, scheitert beim Erstellen individueller Missionen aber daran, dass Sie nicht festlegen dürfen, welche Zivilisation sich an welchem Punkt der Karte befindet. Demnach entspricht die deutsche Version von **Civilization 3** – die prima übersetzten 180.000 Wörter mal ausgenommen – haargenau der US-Fassung. Dem Spielspaß tut es natürlich keinen Abbruch, ob Sie nun mit Spearmen oder Lanzenträgern gegen Konkur-



WOHLHABEND In Orleans herrschen goldene Zeiten. Wo der Platz für ein passendes deutsches Wort nicht ausreichte, haben die Übersetzer mit Abkürzungen gearbeitet.



AUFWENDIG Die interne Lexikon-Funktion ist enorm umfangreich und nahm aus diesem Grund den Großteil der Übersetzungsarbeit in Anspruch.

renz-Zivilisationen vorgehen. In Sachen Langzeitmotivation und Komplexität ist auch gegen das deutsche **Civilization 3** kein Spiele-Kraut gewachsen. Der Weg von der Steinzeit in das moderne Raumfahrt-Zeitalter entfaltet ein Suchtpotenzial wie eh und je und behauptet souverän die Spitzenposition im Sub-Genre der Runden-Strategiespiele. Schade, dass das volle Potenzial in Form von Mehrspielermodus und Szenarien erst mit der offiziellen Erweiterung ausgeschöpft wird. Wann die erscheint, steht momentan noch nicht fest, aber vielleicht schon in der nächsten PC Games. JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL CIVILIZATION

85

ENTWICKLER Firaxis	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 32 MB RAM, HD: 400 MB	**EMPFOHLEN** CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Kategorie	Wertung
GRAFIK	46%
SOUND	15%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	-

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER

Ein fehlerfrei übersetztes Civilization? Es geschehen tatsächlich noch Zeichen und Wunder.

Civilization ist mein persönlicher Indikator für den aktuellen Entwicklungsstand der Spiele-Szene. Wenn ein neues **Civilization** gut übersetzt wurde, dann sind die Zeiten von hanebüchenen Lokalisierungen wohl wirklich ein für allemal vorbei. Und sobald ein **Civilization** mit toller Grafik daherkommt, weiß ich, dass die Entwickler endlich eingesehen haben, dass sich Komplexität und Optik nicht gegenseitig ausschließen. Bis dahin wird es vermutlich noch ein Weilchen dauern und dieses Weilchen verbringe ich nach wie vor gerne mit **Civilization 3**. Dieser verdammte „Nur-noch-eine-Stadt-Effekt" hat mich auch während des Nachtests ein paar Nächte Schlaf gekostet. Umso größer meine Enttäuschung, als ich feststellen musste, dass die geplanten Mehrspielerrunden mit Petra und Rüdiger ins Wasser fallen. Bei aller Liebe, Herr Meier, aber ein Multiplayer-Modus gehört zur Grundausstattung eines solchen Spiels und sollte nicht über ein teures Add-on nachgeschoben werden. An unserer Wertung hat sich aus diesem Grund auch nichts geändert – eigentlich schade, denn ein 90er wäre machbar gewesen.

Geiles Spiel?

Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei



Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

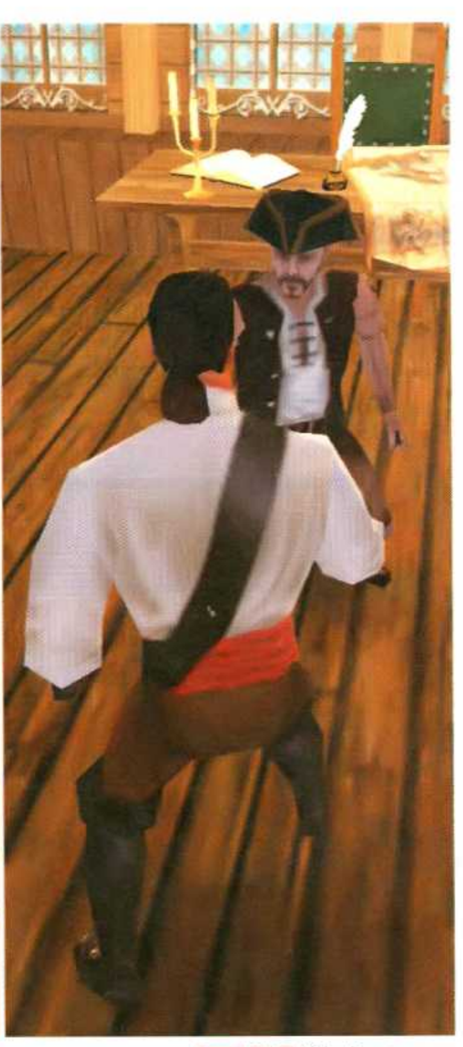
Sea Dogs



SEGELTÖRN Später sind Seegefechte der wichtigste Spielteil. Genießen Sie den taktischen Tiefgang oder hassen Sie die Langwierigkeit?



REIN UND RAUS Billig ein- und teuer verkaufen, damit allein bestreiten Sie die ersten Spielstunden.



ATTACKE Die Degenduelle mit anderen Kapitänen sind Reaktionstests – nichts als blödes Geklicke.

Händler verdienen, Piraten stehlen und Soldaten bestrafen. **Auf hoher See spielen die Männer unter sich.**

Als gekidnappter, britischer Kapitän wollen Sie nach der Flucht aus der Haft Hab und Gut zurückerlangen. Um einen segelbaren Untersatz gestellt zu bekommen, verschreiben Sie sich zunächst erneut der englischen Flagge. Danach gehen Sie vor, wie Sie Lust haben. Sie tingeln als Kaufmann von Insel zu Insel, Sie kreuzen als Kopfgeldjäger in öffentlichem Auftrag übers Meer oder Sie rauben andere aus und lassen sich als Pirat verfolgen. Mit etwas Geschick gelingt es Ihnen, die Karrierezweige zu verflechten. **Sea Dogs** ist dreifach geteilt: In Städten schließen Sie Geschäfte ab, schnappen Gerüchte auf, nehmen Missionen an und reparieren Ihr Schiff. Dabei steuern Sie Ihr Alter Ego aus der dritten Person. Das ist auch der Fall, wenn Sie einen fremden Kahn entern und das obligatorische Kapitänsduell mit Tastaturbefehlen wie „Stich rechts" ausfechten. Während der Seefahrten ist dagegen keine Menschenseele zu sehen. Die Kamera hängt hinter einem scheinbar leeren Schiff, das einfach zu manövrieren ist („Segel rauf", „Segel runter"). Gefechte zwischen den Wellen sind dennoch schwierig zu gewinnen. Windstärke und Windrichtung wirken sich aus, außerdem das Frachtgewicht und die Geschwindigkeit, mit der Ihre Crew die Kanonen nachlädt. Bis zwei schießen, kreisen sie ewig umeinander wie Katz und Schwanz, die Fangen spielen.

DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL SEA DOGS

ENTWICKLER Akella	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 36,-	**TERMIN** 14. März
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 64 MB RAM, HDD: 700 MB	**EMPFOHLEN** CPU 300 MHz, 128 MB RAM, HDD: 1.000 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

66

GRAFIK	73%
SOUND	73%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	-

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Das **Pirates**-Prinzip haut nicht mehr hin: zu langsam, zu öde, zu einfach.

Pirates war toll. Der Haken ist, dass Spiele heute mehr können. Das alte Konzept nur optisch aufzubohren, funktioniert nicht. Der Weg zur Erkenntnis in **Sea Dogs**: Ich bin ein Händler. Mich als Freibeuter zu versuchen, ergibt erst Sinn, wenn ich mir eine dicke Galeone leisten kann. So kaufe ich auf der einen Insel Schokolade ein, um sie auf der nächsten zu verhökern. Dazwischen liegen einige Seemeilen, die eine Art Autopilot verkürzt. Trotzdem muss ich die Prozedur zigmal wiederholen, bis ich richtig Asche verdient habe. Piratenangriffe auf meine Müllschüssel, bei denen ich manuell navigieren muss, machen das zur Nervenprobe. Später räche ich mich, indem ich die Kähne versenke und die Kapitäne in stupiden Fechtszenen niederstrecke. Weil mir die Story zu dünn ist und Seegefechte zu lange dauern, motiviert mich nur mein wachsendes Konto: zu wenig.

















PUNKTEN, WO'S NUR GEHT.

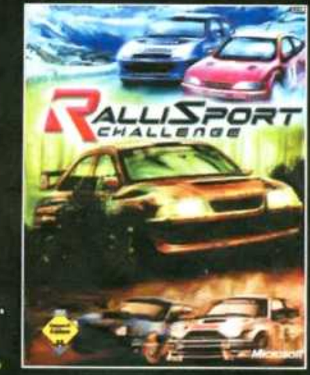




NUR FÜR XBOX

Behältst du die Nerven hinterm Lenkrad? Schnee, Regen, Matsch und Wüste lassen dich schnell herausfinden, aus welchem Holz du geschnitzt bist. Die über 45 halsbrecherischen Routen in einem der 29 frisierten Rallyewagen prüfen dich auf Herz und Nieren. Schaffst du es auch auf Glatteis? Handbremsen kurz vor der Klippe? Gib dir Mühe. RalliSport Challenge. Der Unterschied zwischen harten Männern und kleinen Jungs.

www.xbox.com/de/rallisport PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.



© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. © 2002 Digital Illusions CE. Die Marken „Quattro" werden von Microsoft mit der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung der AUDI AG genutzt. Die Mitsubishi und Lancer Evolution Namen, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Mitsubishi Motors Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Merci à AUTOMOBILES PEUGEOT pour son aimable collaboration. Merci à RENAULT pour son aimable collaboration. Saab, 9-3 Namen, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Saab Marken und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Die Toyota und Corolla Namen, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Toyota Motor Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Die Volkswagen Marken, Gestaltungspatente und Urheberrechte werden mit Einverständnis des Eigentümers genutzt. Die Castrol Namensgestaltung, das Logo und Castrol Toyota Corolla Livery sind Marken von Castrol Limited und werden unter einer Lizenz genutzt.

End of Twilight



SPLASH DAMAGE Wer vorher ins Wasser geht, darf die Spinnen mit einem verheerenden Wasserbonus angreifen.

Runden-Strategie und Knuddelgrafik vermischen sich zu End of Twilight.

Ehrlich! Ein Schiff voller grässlicher Monster!", beteuert Erik, der Wikinger. Da lachen ihn seine Freunde aus: „Also wirklich ... ein Schiff voller Monster! Das gibt's doch nicht!" Die Gespräche, immer präsent in den Zwischensequenzen, haben so viel Anspruch wie das Abendprogramm des Kinderkanals und stehen damit im krassen Gegensatz zum Schwierigkeitsgrad. **End of Twilight** ist nämlich sauschwer: In zwölf Levels steuern Sie jedes Mal Erik, manchmal auch bis zu vier seiner Freunde über dreidimensionale, in Felder unterteilte Spielareale. Die Monster, etwa Spinnen, Orks oder Untote, sind an der Reihe, sobald Sie Ihre Runde beendet haben. Weil die Gegner immer in der Überzahl sind, müssen Sie die Vorteile des Geländes nutzen: Mit den Pfeiltasten drehen Sie die Sicht, fahren mit der Kamera vorbei an Bäumen und Hütten, über Wiesen und Wege und entdecken ein Flussbett – aha, Wasser! Wer Erik hineinlaufen lässt, verleiht seinem Schwert den Wassereffekt. Das tötet Spinnen mit einem Schlag. Bis Sie solche Strategien herausfinden, sterben Sie oft. Dann heißt es: Wegen fehlender Speicherfunktion neu anfangen. THOMAS WEISS

TESTURTEIL END OF TWILIGHT

ENTWICKLER	ANBIETER
Craftpath	Koch Media
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 300 MHz	CPU 600 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 620 MB	HD: 620 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	60%
SOUND	61%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	49%
MEHRSPIELER	-

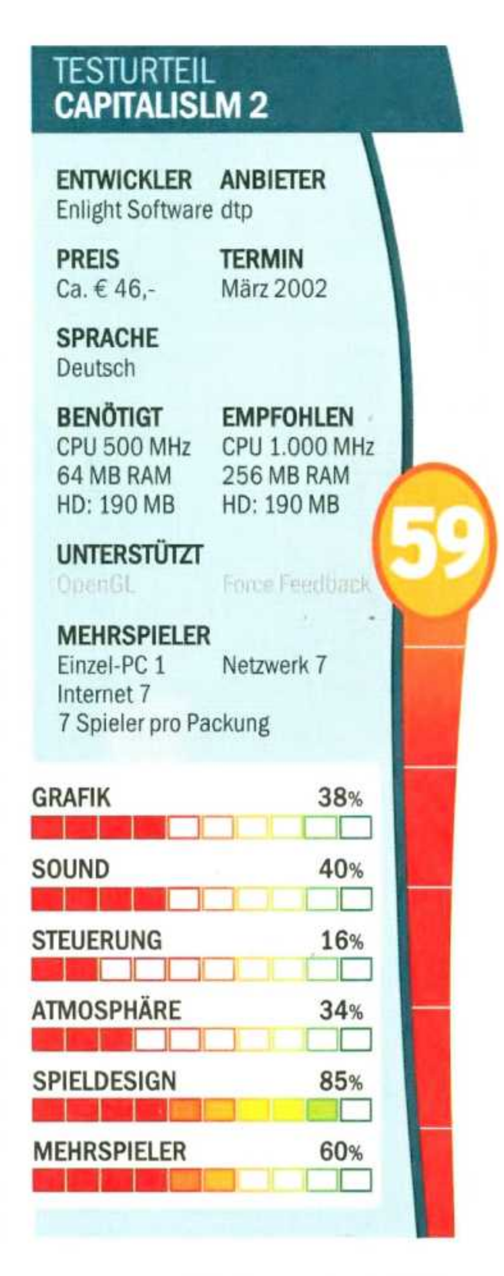
59

Capitalism 2

Eine komplexe Wirtschaftssimulation **muss nicht unbedingt kompliziert sein** – aber sie kann.

BAUPLAN Die Produktion wird mit solchen Plänen festgelegt. Welche Abteilung wo und zu welchem Preis handelt, bleibt zunächst verborgen.

Die Programmierer von **Capitalism 2** haben es sich nicht leicht gemacht. Das Ziel war, die komplette Wirtschaft mehrerer Städte zu simulieren, also zahlreiche Wirtschaftszweige mit all ihren Roh- und Endprodukten, ihren Verkaufsstätten und Dienstleistern, dazu den Finanzsektor und den privaten Konsum. In diesem System soll der Spieler beispielsweise Monopole in einem Wirtschaftszweig errichten, an der Börse sein Glück machen oder als Einzelhändler seine Lieferanten erpressen. Dass sich bislang kein Softwarehaus ernsthaft an ein solches Produkt gewagt hat, liegt weniger an der komplexen Mathematik, denn die ist in jedem Volkswirtschaftsbuch nachzulesen. Vielmehr scheitern solche Spiele an der Benutzeroberfläche: Wenn diese nicht mit wenigen Mausklicks veranschaulicht, wo ein Rohstoff am kostengünstigsten zu kaufen ist, ob man ihn besser selbst produzieren soll und welches Werk noch freie Kapazitäten hat, dann machen auch die durchdachtesten Missionen keinen Spaß. Genau daran scheitert **Capitalism 2**: Die Oberfläche zeigt zwar riesige bunte Knöpfe und eine belebte Stadt, die wirklich wichtigen Informationen verbergen sich aber (wenn überhaupt) hinter viel zu schwer zu findenden Menüpunkten. HARALD WAGNER



TESTURTEIL CAPITALISLM 2

ENTWICKLER	ANBIETER
Enlight Software	dtp
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 46,-	März 2002

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 500 MHz	CPU 1.000 MHz
64 MB RAM	256 MB RAM
HD: 190 MB	HD: 190 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 7, Internet 7, 7 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	38%
SOUND	40%
STEUERUNG	16%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	60%

59







UND DER KAMPF GEHT WEITER.





Ein Spitzenkampfspiel der Extraklasse. Exzellente Lichteffekte und die perfekte Animation der Muskeln und Kleider liefern dir absolut realistische Kampfszenen. Mit einem der 16 neuen und bekannten Charaktere, allein gegen alle oder im Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler, kannst du dich den knallharten Battles stellen. DOA3 ist so dynamisch, sexy und schnell wie die neuen Göttinnen der Kicks, Hitomi und Christie.

www.xbox.com/de/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™



© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern und werden unter einer Lizenz von Microsoft genutzt. Dead or Alive 3™, DOA2, Hardcore™ und Dead or Alive® Tecmo, LTD, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001. Tecmo® ist eine eingetragene Marke der Tecmo LTD.

Startopia



AB 18 In diesem Liebesnest entspannen sich die Aliens nach einem anstrengenden Arbeitstag.

Vom Keller ins All: Startopia ist **Aufbau-Strategie der Ex-Dungeon Keeper-Macher**.

Auf der Raumstation Startopia geht's bunter zu als in der Weltraumkantine auf Mos Eisley: Hier geben sich die Aliens verschiedener Rassen die Klinke in die Hand – und Sie müssen dafür sorgen, dass sich alle wohl fühlen. In der Kampagne werden Sie nach den Tutorials mit diversen Aufgaben betraut, wobei sich Aufbau-, Handels- und Kampfmissionen die Waage halten. Anfangs verfügen Sie über wenige Grundgebäude, etwa Schlafräume, sanitäre Anlagen oder Verpflegungsstände, und locken damit erholungsbedürftige Raumfahrer an. Die überlassen Ihnen dafür Energie (die einzige Ressource im Spiel), mit der Sie die Station systematisch erweitern. Die Grundversorgung wird auf dem Unterdeck sichergestellt, auf der mittleren Etage bauen Sie für die immer anspruchsvolleren Gäste Discos, Hotels, Bars und ähnliche Vergnügungsmöglichkeiten. Ganz oben toben sich die Außerirdischen in Planschbecken aus, dösen am selbst gebauten Strand und sonnen sich im künstlichen Licht. **Startopia** ist lustige Unterhaltung für alle Aufbau-Strategen und die beste Alternative zu direkten, ernsthafteren Genre-Konkurrenten wie **Tropico**. THOMAS WEISS

TESTURTEIL CLASSICS STARTOPIA — 86

ENTWICKLER Mucky Foot	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** 22. März 2002
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 266 MHz, 64 MB RAM, HDD: 1000 MB	**EMPFOHLEN** CPU 600 MHz, 128 MB RAM, HDD: 1000 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

Wertung	
GRAFIK	78%
SOUND	80%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	86%

Pizza Connection 2



ÜBERFALL Unliebsamen Konkurrenten hetzen Sie einfach einen Schlägertrupp auf den Hals.



LECKER Im Pizza-Generator belegen Sie Ihre Kreationen mit Zutaten.

Errichten Sie ein **Teigfladen-Imperium** mit allen (Lebens-)Mitteln.

Als Restaurantmanager stehen Ihnen in **Pizza Connection 2** zwei Wegen offen, aus Ihrer beschaulichen Imbissbude einen weltumspannenden Fast-Food-Konzern zu machen. Der erste ist ebenso simpel wie kompliziert: Sie müssen nur besser und billiger sein als die Konkurrenz. Will heißen, mit Werbung, kreativen Rezepten und gediegener Einrichtung punkten. Klappt das nicht, bleibt noch die zweite Route. Die Kundschaft isst lieber beim Italiener um die Ecke? Wie wäre es mit einer Ratte in der Küche des Mitbewerbers? Oder mit einem Trupp Punks, der die Gäste aufmischt? Für ganz harte Fälle haben Ihre „Men in Black" auch noch Maschinenpistolen im Geigenkasten. Egal für welchen Weg Sie sich entscheiden, **Pizza Connection 2** besticht durch die vielen Spielvarianten, die einfache Bedienung und die umfangreichen, gut aufbereiteten Statistikfunktionen, die auch komplexe Zusammenhänge im Wirtschaftskreislauf durchschaubar machen. Auch wenn die Grafik nicht mehr taufrisch ist, ist der Pizza-Manager für Freunde des Genres auf jeden Fall einen Blick wert. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL CLASSICS PIZZA CONNECTION 2 — 75

ENTWICKLER Software 2000	**ANBIETER** AK Tronic
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 333 MHz, 32 MB RAM, HDD: 480 MB	**EMPFOHLEN** CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HDD: 480 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

Wertung	
GRAFIK	58%
SOUND	60%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	41%
SPIELDESIGN	50%
MEHRSPIELER	-

Destínatíon: Tropíco - Paradíse Island

Traumstrände - luxuríöse Strandvíllen - Natíonalparks - Sport & Spaß

Spaß und Freizeitmeile auf Tropico.

Luxuriöse Strandvilla.

All-Inclusive-Angebote · Rund- und Erlebnisreisen · Reisebausteine

Die schönsten Ferien der Welt. Auf TROPICO - PARADISE ISLAND erleben Sie einen einmaligen und unvergesslichen Urlaub. Ob Pauschaltourismus oder auf dem individuellen Öko-Trip, vom Jachtausflug bis zur Erkundung unserer Nationalparks im Landesinneren, für sportliches Vergnügen ist genauso gesorgt wie für den günstigen Einkaufstrip in unseren gut sortierten Duty Free Läden. Denn denken Sie daran: nur ein konsumfreudiger Tourist wird uns helfen, in dieser wunderbaren Demokratie Wohlstand und Wachstum gedeihen zu lassen.

Ihr



seit 1952











87% 

84% 

82% 

Original Tropico erforderlich. WWW.TROPICO.DE

Myth 3



MAN SIEHT ROT Nach den epischen Schlachten ist der Boden mit Dämonenblut getränkt.

Ein neuer Preisaufkleber ziert die Myth-3-Packung **schon drei Monate nach ihrem Erscheinen.**

Mehr Spielspaß fürs Geld gibt's selten: Das grafisch bombastische Echtzeit-Taktikspiel kostet nur noch knapp 15 Euro – und ist erst drei Monate alt. Wenn Sie jetzt nicht zugreifen, verpassen Sie eines der am liebevollsten in Szene gesetzten Echtzeit-Taktikspiele des vergangenen Jahres. Die Geschichte, in behutsamen Zwischensequenzen von einer Off-Stimme spannend erzählt, handelt von einem klassischen Feldzug gegen das Böse. In 25 Missionen lenken Sie die Heldentruppe, die die Welt retten soll, in Echtzeit durch dreidimensionale und monsterverseuchte Schlachtfelder, darunter Höhlen, Wiesen, Wälder, Tempelanlagen und Einöden. Wer die Fähigkeiten seiner Mannen richtig einsetzt, gewinnt: Bogenschützen schießen effektiver, wenn sie auf erhöhten Positionen weilen, Nahkämpfer schwingen ihre Schwerter am besten an der Front und Zauberer beschwören Feuerbälle, deren Explosionsradius alle in der Nähe befindlichen Einheiten dezimiert. Schön die Detailverliebtheit: Pfeile werden von Böen in eine andere Richtung getragen, Gras weht sachte im Wind und Fackeln erlöschen wegen plötzlich aufkommender Regenschauer. THOMAS WEISS

TESTURTEIL CLASSICS MYTH 3

ENTWICKLER Mumbo Jumbo
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 400 MHz	CPU 600 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 550 MB	HD: 550 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 16, Internet 16, 1 Spieler pro Packung

Wertung	
GRAFIK	82%
SOUND	84%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	81%

80

Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen

Three Kingdoms ist ein Age-of-Empires-Klon. Und Age of Empires ist veraltet.



DÉJÀ-VU Die isometrische Ansicht kommt direkt aus Age of Empires.

RITUALE Damit Ihr Reich von Naturkatastrophen verschont wird, müssen Sie Opfer für die Götter bringen.

Als vor 1.813 Jahren der Kaiser Ling kinderlos starb, war in China die Hölle los. Drei Gruppierungen stritten sich mit Waffengewalt um den Kaiserthron. Sie dürfen diese Epoche in **Three Kingdoms** nachspielen und mit einem der drei Anführer ebenso viele Kampagnen mit je 15 Missionen meistern. Das Spielprinzip kennt man aus **Age of Empires**: Ressourcen abbauen, Häuser aus dem Boden stampfen, darin Kämpfer trainieren und selbige in die Schlacht schicken. Pfeffer in der alten Echtzeit-Strategiesuppe sind die Helden, die bei Ihnen anheuern. Die hauen erstens besonders stark zu und können zweitens ein paar Zauber beschwören, die **Three Kingdoms** einen mystischen Touch verleihen. Außerdem: Die meisten Missionen spielen sich auf mehreren Schauplätzen ab, Sie ziehen mit Ihrer Armee von Szenario zu Szenario und müssen dafür sorgen, dass Ihre Recken genug zu essen haben. Warum dann nur 68 Prozent, wenn das spannend klingt? Weil es keine richtigen Zwischensequenzen gibt. Weil wichtige Hotkeys in der Steuerung fehlen. Und weil die Computergegner so furchteinflößend wie Bugs Bunny sind. THOMAS WEISS

TESTURTEIL CLASSICS THREE KINGDOMS

ENTWICKLER Overmax Studio
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN 22. März 2002
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 133 MHz	CPU 400 MHz
32 MB RAM	128 MB RAM
HD: 270 MB	HD: 340 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

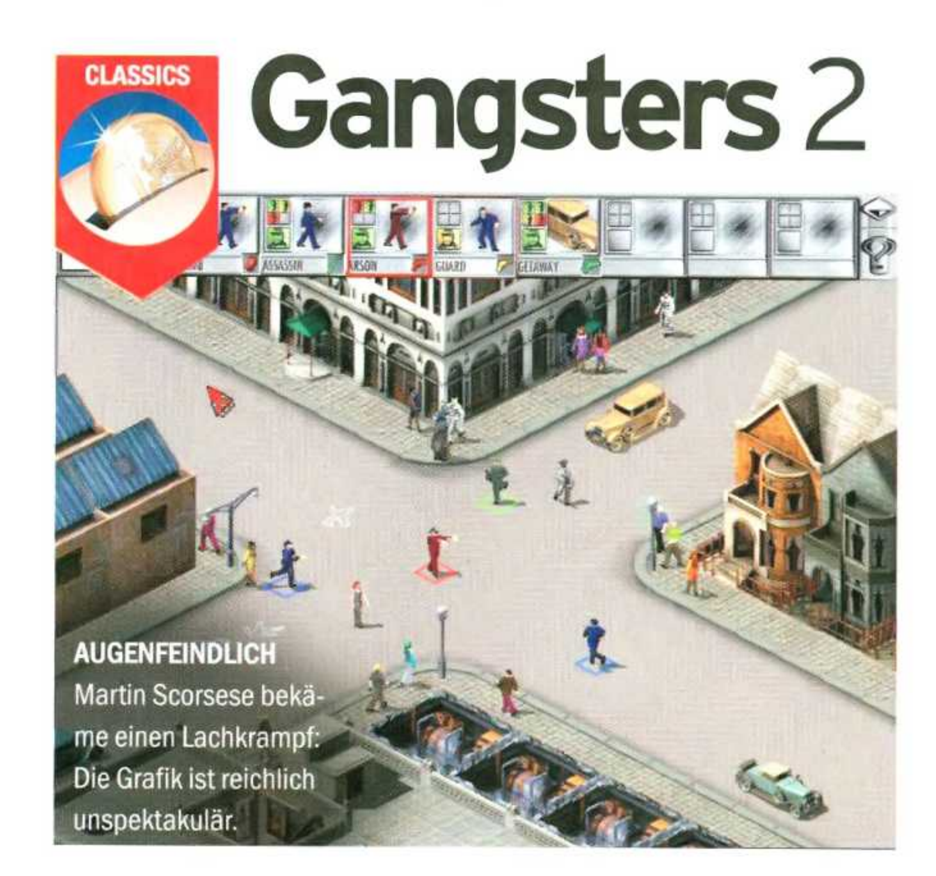
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

Wertung	
GRAFIK	69%
SOUND	76%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	66%
MEHRSPIELER	-%

68

CLASSICS

Gangsters 2


AUGENFEINDLICH Martin Scorsese bekäme einen Lachkrampf: Die Grafik ist reichlich unspektakulär.

Gangsters 2 gehört hinter Gitter, damit Sie es nicht kaufen.

Gangsters 2 ist ein Sammelsurium der Langeweile: Sie sind Nachwuchsganove Bane und leben in einer Stadt, in der sich rivalisierende Mafia-Familien gegenseitig mit Brechstangen die Rübe einschlagen. Ein bisschen ist das, was Sie machen, wie Echtzeit-Strategie: Wohngebäude kaufen, durch illegales Glücksspiel Geld verdienen und Ganoven anheuern. Die schicken Sie irgendwann auf die isometrisch dargestellten Straßen, damit sie Ihr Gebiet verteidigen oder feindliches Territorium aufmischen. Weil Hochhäuser die Sicht auf die Pixelprügler verdecken, ist ein vereinfachter Kartenbildschirm oft die einzige Möglichkeit, die Kontrolle zu behalten. Darauf erscheinen die eigenen Mannen als grüne, die Gegner als gelbe Punkte. Und alles läuft darauf hinaus, dass Sie die grünen Punkte dahin schicken, wo die gelben Punkte sind – und dann hoffen, dass am Ende die grünen Punkte übrig bleiben. Zum Gähnen eben. Das heißt: fast. Der niedrige Preis könnte einen Kauf rechtfertigen, wenn Sie mal halbherzig Gangster sein wollen. Andere warten auf **Mafia** – das wird spannender.

THOMAS WEISS

TESTURTEIL CLASSICS GANGSTERS 2

ENTWICKLER Hothouse Creat.	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** 22. März 2002
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 64 MB RAM, HD: 600 MB	**EMPFOHLEN** CPU 400 MHz, 128 MB RAM, HD: 650 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

55

Kategorie	Wertung
GRAFIK	34%
SOUND	45%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	45%
MEHRSPIELER	–%

BEHERRSCHE DEN PLANETEN

DIE ULTIMATIVE SPECIAL EDITION

> Gorillastarkes Bonus-Material <

> Exzellente DVD-Qualität <

PLANET DER AFFEN

SPECIAL EDITION

21.03.02 AUF DVD & VHS

AUCH ALS LIMITED SPECIAL EDITION

www.planetderaffen-derfilm.de

www.fox.de

© 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2002 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „Twentieth Century Fox", „Fox" und ihre Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation und werden mit deren Erlaubnis genutzt.

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM oder ® wie verwendet. Das LucasArts-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. Entwickelt von Raven Software. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



DIE WAFFEN EINES JEDI-RITTERS SIND BESONNENHEIT, WEISHEIT UND HINGABE.

ABER WAS WÄRE ER OHNE SEIN LICHTSCHWERT?

STAR WARS™ JEDI KNIGHT™ II: JEDI OUTCAST™

Jedi Outcast: Die Legende von *Star Wars*™ **Jedi Knight™ : Dark Forces II** lebt weiter. Epische Einzel- und Mehrspieler-Action erwarten Sie im *Star Wars*-Universum: Als der gefallene Jedi Kyle Katarn kämpfen Sie mit Ihrem einzigartigen Lichtschwert und einem ganzen Arsenal anderer Waffen gegen die dunkle Seite der Macht. Sie können Ihrem Schicksal nicht entrinnen. Nur wer die dunkle Seite kennt, der findet vielleicht zum Licht ...







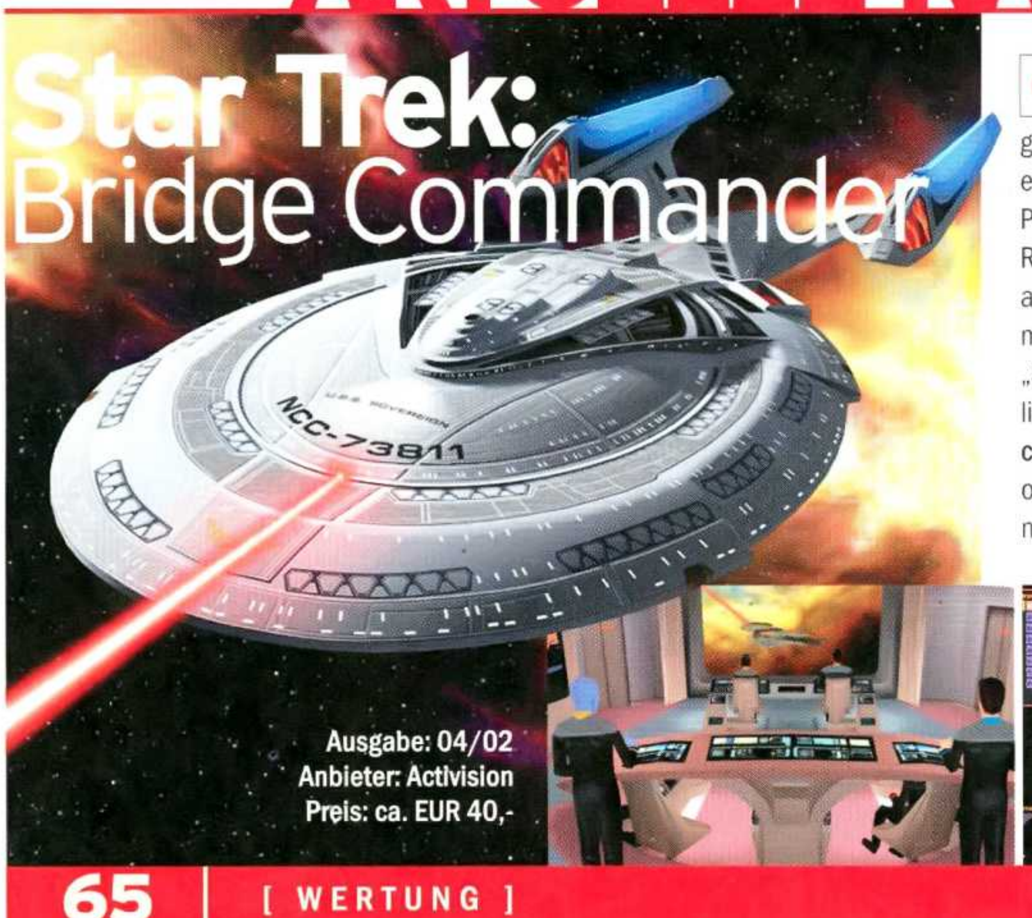



Kult! Teil 2.
PlayStation 2
KONAMI
PAL
Erhältlich
ab 08.03.02
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY
A HIDEO KOJIMA GAME
€ 59,95
Die Sensation der Spionage-Action ist auf dem direkten Weg zu uns! Solid Snake wie er nicht besser sein kann, in dieser Topp-Fortsetzung. Darauf haben alle gewartet!
72 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe
01805-172000
Saturn-Hotline. 12 Cent pro Min
SATURN

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE]

CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS



Commander? Übernehmen Sie! Endlich macht Activision einen lang gehegten Wunsch vieler Spieler wahr: in einem Captainsessel der Sovereign-Klasse Platz nehmen und herumkommandieren. Richtig Spaß dürfte **Bridge Commander** aber leider nur echten **Star Trek**-Fans machen. Alle anderen finden nur wenig „Spiel" auf der Brücke. Die greifen im März lieber zu kurzweiligen Actionspielen wie **Incoming Forces** oder **Star Wars: Starfighter** oder holen sich zum Minipreis einen der neu aufgelegten Classic-Titel.



65 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Actionspiele der letzten sechs Ausgaben:

88 Eurofighter Typhoon (Classics)



Da macht das Fliegen wieder Spaß: spannend inszenierte Jet-Simulation mit Kinoqualitäten. Auch für Einsteiger!

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. EUR 15,-

88 Evil Twin



Für grafikverwöhnte Junggebliebene und Liebhaber moderner PC-Märchen: ein 3D-Jump&Run der Extraklasse.

Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. EUR 40,-

86 Medal of Honor: Allied Assault



Spielberg kann's nicht besser: beklemmend realistische Ego-Shooter-Umsetzung der Invasion der Alliierten.

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. EUR 40,-

86 Return to Castle Wolfenstein (dt.)



Augen zu und durch! Bis an die Zähne bewaffnet geht's gegen durchgeknallte Sekten-Anhänger und Zombies.

Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. EUR 45,-

85 Aliens vs. Predator 2



Ein Ego-Schocker der Extraklasse und mit Marine-, Alien- und Predator-Kampagne fast schon drei Spiele in einem.

Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. EUR 40,-

Neu	Wertung	Titel / Anbieter	Ausgabe	Preis
	85	**Aquanox (Classics)** Fishtank Interactive	03/02	EUR 25,-
	85	**Operation Flashpoint – Red Hammer** Codemasters	02/02	EUR 20,-
	83	**Comanche 4** Electronic Arts	01/02	EUR 40,-
	83	**Gunman Chronicles (Classics)** Vivendi Universal	02/02	EUR 13,-
	83	**Ghost Recon** Ubi Soft	01/02	EUR 40,-
	83	**Rayman 2 (Classics)** Ubi Soft	04/02	EUR 10,-
NEU	82	**Tribes 2 (Classics)** Vivendi Universal	04/02	EUR 13,-
NEU	80	**Panzer Elite Special Edition (Classics)** Jowood	11/01	EUR 25,-
	80	**MechWarrior 4: Black Knight** Microsoft	01/02	EUR 25,-
	80	**Soul Reaver 2** Eidos	01/02	EUR 50,-
NEU	79	**Star Trek: Voyager Double Pack (Classics)** Activision	04/02	EUR 20,-
NEU	79	**Tomb Raider – Die Chronik (Classics)** Eidos	04/02	EUR 20,-
NEU	78	**Incoming Forces** Alltainment	04/02	EUR 50,-
	78	**Sheep, Dog 'n Wolf** Infogrames	11/01	EUR 40,-
NEU	77	**Echelon** Ubi Soft	04/02	EUR 51,-
	76	**IL-2 Sturmovik** Ubi Soft	01/02	EUR 40,-
NEU	76	**Star Wars: Starfighter** Electronic Arts	04/02	EUR 49,-
	74	**Blair Witch Trilogie (Classics)** Take 2	03/02	EUR 26,-
NEU	74	**Hidden & Dangerous Deluxe (Classics)** Take 2	04/02	EUR 15,-
	73	**C&C: Renegade** Electronic Arts	03/02	EUR 45,-

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Titel	Genre / Anbieter
1	-	45%	**Return to Castle Wolfenstein (dt.)**	Ego-Shooter | Activision
2	-	20%	**Half-Life: Counter-Strike**	Taktik-Shooter | Vivendi-Universal
3	▲	7%	**Operation Flashpoint**	Taktik-Shooter | Codemasters
4	▲	7%	**Aliens vs. Predator 2**	Ego-Shooter | Vivendi
5	-	7%	**Unreal Tournament**	Ego-Shooter | Infogrames
6	▼	4%	**Ghost Recon**	Taktik-Shooter | Ubi Soft
7	▲	3%	**Deus Ex**	Action-Adventure | Eidos
8	▲	3%	**Aquanox**	Action | Fishtank Interactive
9	▲	2%	**Comanche 4**	Action-Flugsimulation | Electronic Arts
10	▲	2%	**Half-Life (dt.)**	Taktik-Shooter | Codemasters

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

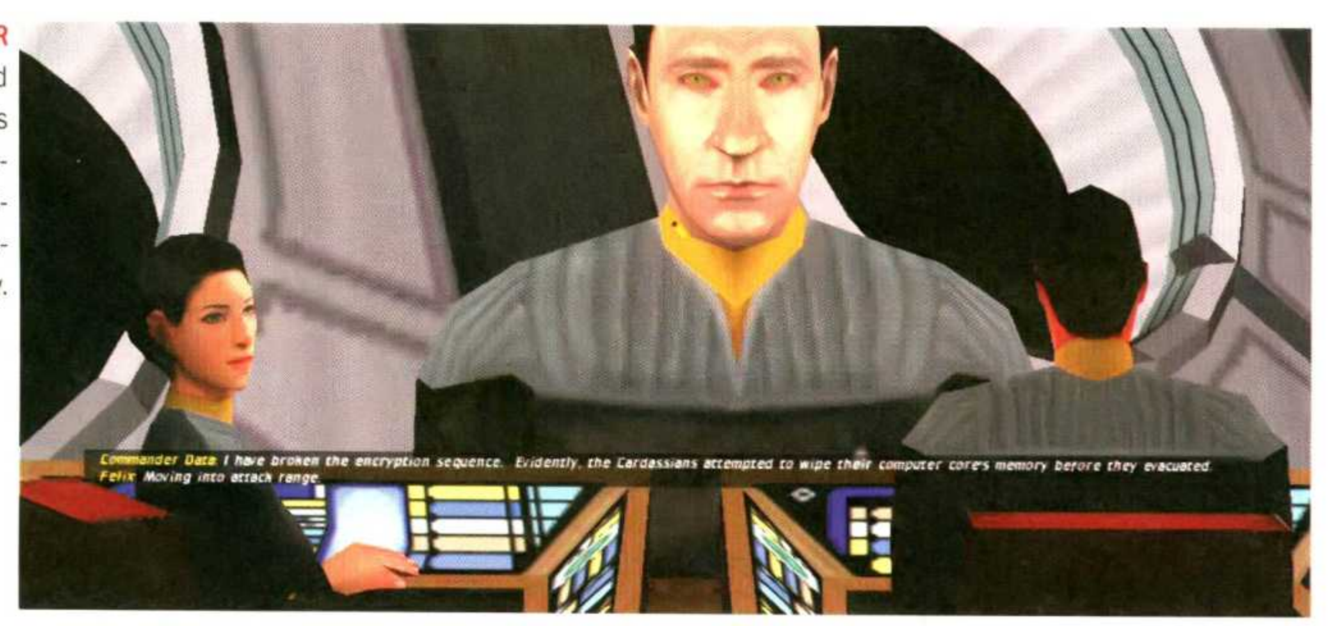
ZÄHER GEGNER Auch für einen Kreuzer der Sovereign-Klasse ist so eine cardassianische Raumstation ein hartes Stück Arbeit.





Star Trek: Bridge Commander

Als Captain haben Sie den ruhigsten Job an Bord: **Einfach Befehle geben, die Arbeit machen Ihre Offiziere.** Aber wo bleibt da das Abenteuer?



ALTER BEKANNTER Commander Data und Captain Picard aus der Enterprise-TV-Serie spielen eine wichtige Rolle in der Bridge-Commander-Story.

Wenn sie nicht gerade die Familienprobleme ihrer Crew lösen, erforschen **Star Trek**-Captains die Weiten des Alls und verteidigen die Föderation gegen Romulaner, Cardassianer und andere Fieslinge. Auf Letzteres konzentrieren Sie sich, wenn Sie im Kapitänssessel von **Bridge Commander** Platz nehmen. Anders als in Genrevettern wie **Starlancer** steuern Sie Ihr Schiff nicht selbst, sondern indem Sie Ihren Offizieren Befehle erteilen. Wenn Sie Ihren Blick per Maus über die Brücke schweifen lassen, können Sie auf die fünf Stationen zugreifen. Die Wissenschaftssektion spürt im Weltraum nach unbekannten Objekten, der Ingenieur verteilt die Energie auf Waffen, Schilde, Sensoren und Antrieb und über Fähnrich LoMar an der Navigationskonsole geben Sie den Kurs vor und aktivieren den Warp-Antrieb.

An einem typischen Arbeitstag in **Bridge Commander** bekommen Sie zunächst von Admiral Liu in einer Zwischensequenz Ihre Einsatzorder. Drei



WO BLEIBT SCOTTY? Links oben wählen Sie aus, welche beschädigten Systeme zuerst repariert werden, rechts teilen Sie den Hauptfunktionen Energie zu.



SPIELBEOBACHTER Ihr Waffenoffizier stellt sich zwar nicht allzu clever an, bei den meisten Konfrontationen reichen seine Flugkünste aber völlig aus.

Mausklicks später warpt Ihr Schiff ins Zielgebiet, wo Sie prompt von drei Cardassianer-Zerstörern in Empfang genommen werden. Der abgespulte Dialog mit dem gegnerischen Captain endet unweigerlich im Scharmützel. Blick nach rechts, Alarmstufe rot, Blick nach vorn zum Waffenoffizier, Feuer frei! Der Rest läuft automatisch. Nur selten haben Sie Gelegenheit, tiefer in den Spielverlauf einzugreifen. Etwa wenn Sie vor der Wahl stehen, einem verbündeten Klingonen-Captain zu Hilfe zu eilen oder den Romulanern einen Vertrauensbeweis zu liefern. Zwar können Sie Ihr Schiff auch eigenhändig ins Gefecht führen und den Koloss per Tastatur durchs All steuern. Wirklich aufregend ist das aber nicht, da – dank automatischer Zielerfassung – die ganze Herausforderung darin besteht, Ihrem Kontrahenten möglichst immer die stärkste Seite zuzuwenden und selbst auf seine schwächste zu feuern. Eben das ist auch der Knackpunkt in den ansonsten recht abwechslungsreichen Mehrspielerschlachten, in denen Sie etwa mit bis zu sieben anderen Captains um eine Raumstation kämpfen.

So eingeschränkt Ihre Aktionsmöglichkeiten sind, so gelungen ist **Bridge Commander** an anderer Stelle. Das fängt bei der Grafik an, die nicht nur die Raumschiffe der Sternenflotte perfekt in Szene setzt, sondern auch das All mit allerhand Planeten, Sternen und Nebeln aufwertet. Die Story von einer intergalaktischen Verschwörung verleitet immer wieder dazu, noch einen weiteren Einsatz zu spielen, auch die Missionen selbst halten viele Überraschungen bereit – wenn diese auch allzu oft auf Raumschlachten hinauslaufen. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
ST: BRIDGE COMMANDER

ENTWICKLER Totally Games
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN März 2002
SPRACHE Englisch (Deutsch i. V.)

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 400 MHz	CPU 800 MHz
64 MB RAM	256 MB RAM
HD: 600 MB	HD: 600 MB

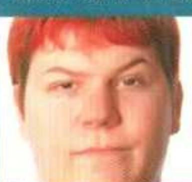
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

65

Kategorie	Wertung
GRAFIK	82%
SOUND	84%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	93%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	79%

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Eine perfekt inszenierte Enterprise-Folge. Aber zehn Mausklicks in zehn Minuten – das sind zu wenig Aktionen für ein Actionspiel.

Eigentlich müssten im Wertungskasten zwei Spielspaß-Angaben stehen: Eine für **Star Trek**-Fans und eine für Otto Normalzocker. Erstere dürfen getrost 20 % addieren. Kein anderes Spiel hat die Atmosphäre so gut eingefangen wie **Bridge Commander**. Wenn ich so im virtuellen Kapitänssessel sitze, fühle ich mich tatsächlich wie Captain Picard. Die Story taugt glatt für eine Enterprise-Doppelfolge: Glaubwürdige Dialoge, viele Zwischensequenzen. Und die Sovereign sieht fast so schick aus wie im Fernsehen. Nur, wo ist das Spiel? Als Captain habe ich kaum mehr zu tun, als alle paar Minuten Alarm zu geben, den Kurs zu ändern und hin und wieder meine Crew-Mitglieder um Rat zu fragen. Irgendwie habe ich ständig das Gefühl, als ob auch ohne mich alles weiterlaufen würde. Selbst die Schiffsgefechte funktionieren automatisch. **Bridge Commander** ist mehr Film als Spiel.

Heißes Ding?

Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei



Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.



Global Operations



AMOKLAUF Die computergesteuerten Teamkameraden sind wirklich alles andere als intelligent. Die beiden Kollegen ballern gerade voller Enthusiasmus auf die Flaschen an der Wand.



SANI! Der Herr vom Roten Kreuz kann Verwundete heilen.

Die Bombe fiept, die Knarre kracht – **Taktik-Shooter schlecht gemacht.** Narrhallamarsch!

Der Einzelspielermodus von **Global Operations** ist so kurz wie enttäuschend: In 13 Levels treten Sondereinsatzkommandos und Terroristen gegeneinander an. Es gibt weder eine Story noch vernünftige Missionsbeschreibungen und die strunzdoofen Bots lassen keinen Funken Spielspaß aufkommen. Das Kernstück des Taktik-Shooters ist allerdings auch die Mehrspieleroption. Und die wartet mit einigen neuen Ideen auf. Beispielsweise sind Sie kein Allroundkämpfer, sondern schlüpfen vor Beginn der Schlacht in eine von fünf Rollen, etwa Sprengstoffexperte, Scout oder Scharfschütze. Das beeinflusst Ihre Fähigkeiten (MG-Schützen laufen langsamer als Aufklärer) und die Bewaffnung. Satte 22 Schießeisen enthält das Arsenal, wobei Sie fast jede Wumme mit Extras wie Zielfernrohr, Trommelmagazin oder Schalldämpfer aufrüsten können. Dafür brauchen Sie allerdings Geld, das Sie sich nur verdienen, indem Sie möglichst viele Mitglieder des gegnerischen Teams ausschalten und die Missionen erfüllen. Die meisten davon sind aus **Counter-Strike** bekannt: Bomben legen beziehungsweise entschärfen, Geiseln befreien oder bewachen und Personen beschützen. Wenn Ihr Auftrag mehrere Primärziele verknüpft, wird der Kommandant zum wichtigsten Mann im Team. Er koordiniert das Vorgehen seiner Untergebenen, gibt Wegpunkte vor und erteilt per Funk Befehle. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL GLOBAL OPERATIONS

ENTWICKLER Barking Dog St.	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HD: 800 MB	**EMPFOHLEN** CPU 1.000 MHz, 196 MB RAM, HD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 24, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 24

59

Wertung	
GRAFIK	67%
SOUND	68%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	49%
SPIELDESIGN	52%
MEHRSPIELER	69%

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Global Operations ist noch nicht einmal der berühmte „nette Versuch".

Warum sollte ich **Global Operations** spielen, wenn ich auch **Counter-Strike** zocken kann? Wegen der Grafik? Nee, zwar ist die LithTech-Engine nicht gar so angestaubt, die Leveldesigner sollten aber dringend ein paar Nachhilfestunden nehmen. Wegen der verschiedenen Klassen? Die machen keinen Sinn, es werden eh nur die Commandos und Sprengmeister gebraucht. Wegen der Waffen? Viel Auswahl, wenig Unterschiede, auch wenn die Upgrades eine tolle Idee sind. Abgesehen von den komplexeren Missionszielen gibt es schlichtweg keinen Punkt, in dem **Global Ops** dem großen Bruder auch nur ansatzweise gefährlich wird. Selbst der Einzelspielermodus erfüllt bestenfalls eine Alibi-Funktion, was vor allem an den schlecht programmierten Bots liegt. Warten Sie lieber auf **Condition Zero** oder geben Sie **Ghost Recon** eine Chance.



GIB DEINEM FEIND
KEINE CHANCE
ZU SIEGEN

MISSION PACK

Achtung, es wird heißer als die Hölle!
Kein Schatten, kaum natürlicher Schutz: Die Wüste ist gnadenlos zu denen, die dort kämpfen müssen. **Neue Waffen, angepasste Fahrzeuge**, aber vor allem **ein neuer Feind**, dessen Strategie Ihr ganzes Können erfordert: Willkommen in der Wüstenhölle!

COLLECTOR'S PACK

- Ghost Recon™ Originalspiel
- Strategieführer
- Mission Pack: Desert Siege
- Ghost Recon™ Making-Of
- Gestickter Armaufnäher

Mehr Informationen unter
www.ghostrecon.de







GEWÄHLT ZUM SPIEL DES JAHRES 2001 VON *IGN.com und PC Gamer US*

© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.
Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.



DEMO

Star Wars: Starfighter



EXPLOSIV Die von Plasmawaffen verursachten Explosionen sehen deutlich besser aus als die üblichen Feuerbälle.

DESTRUKTIV Je mehr Gegner vernichtet werden, desto mehr Bonusmissionen werden freigeschaltet.

INFORMATIV Der Boardcomputer sorgt mit bunten Markierungen für Überblick im Meer der Schiffe Gegner.

Episode 2 steht vor der Tür. Die **Flut der Star-Wars-Spiele wird mit diesem Actionspiel eingeläutet.**

Irgendwann zwischen den **Star Wars**-Episoden 1 und 2 beschließt der junge Naboo-Krieger Rhys Dallows, dass er nun erfahren genug sei, den Kampf gegen die mächtige Handelsföderation anzutreten. Zusammen mit der Söldnerin Vana Sage und dem Piraten Nym, meist aber alleine, schießt er sämtliche Raumschiffe und Droiden der schlagkräftigen Händlergemeinschaft über den Haufen, die ihm ins Fadenkreuz gelangen.

14 Missionen lang nimmt der Spieler das Schicksal von Rhys in die Hand, wobei er nicht nur eine gut erzählte Hintergrundgeschichte durchläuft, sondern vor allem seinen Abzugsfinger trainieren darf. Im Kampf gegen bis zu 50 Mann starke Geschwader oder gigantische Raumkreuzer geht es nicht um Taktik, es ist beständiges Laserfeuer gefragt. Nicht einmal ein halbwegs glaubwürdiges Flugmodell steht dem Spieler dabei im Weg: **Starfighter** ist ein reinrassiges Ballerspiel, das vom Spieler außer schnellen Reaktionen und gutem Zielvermögen keinerlei Fähigkeiten verlangt.

Das kurzweilige Spiel wird grafisch bestens in Szene gesetzt. Bis zu hundert detailreich modellierte Gegner können sich gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden, das stete Laserfeuer zeichnet bizarre Muster ins All und die Explosionen lassen jedem Special-Effects-Fan die Kinnlade herunterfallen. HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Star Wars: inhaltlich nahezu leer, technisch perfekt und rundum unterhaltsam.

Starfighter ist ein typisches **Star Wars**-Produkt: Während es inhaltlich nahezu leer ist, ist es technisch nahe an der Perfektion und dabei rundum unterhaltsam. Aber selbst für ein Actionspiel hätte man sich ein wenig mehr Abwechslung wünschen können: Es geht nämlich in nahezu jedem Einsatz darum, in möglichst kurzer Zeit unbeschadet alle Gegner abzuschießen. Selbst die insgesamt elf Bonusmissionen, die mit guten Ergebnissen in den Kampagnen-Einsätzen freigespielt werden, bieten die gleiche Kost. Wer **Starfighter** aber lediglich als einen anspruchslosen Pausenfüller betrachtet, wird bestens bedient: Die Steuerung ist vorbildlich gelungen, der Actionreichtum kaum zu übertreffen und die Grafik mit ihren Spezialeffekten (auf hochgerüsteten Rechnern) auf Kino-Niveau.

TESTURTEIL
STAR WARS: STARFIGHTER

ENTWICKLER Secret Level	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 49,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 400 MHz, 64 MB RAM, HD: 656 MB	**EMPFOHLEN** CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM, HD: 656 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

76

GRAFIK	86%
SOUND	78%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	–%



TEAMFÄHIG Für den Geleitschutz größerer Verbände wird man einer kleinen Staffel vorangestellt.



KUNTERBUNT Für schwere Treffer wird man mit farbenfrohen Lichteffekten entschädigt – um den Absturz kommt man aber nicht herum.



PIXELSUCHE Nahe kommt man an die meisten Widersacher nicht heran. Nur mittels des HUD lassen sich die Gegner ausmachen.

Echelon

Mit Verspätung und einer Mischung aus Helikopter- und Raumschiffsimulation sorgt Echelon für Kurzweil.

Im Jahr 2250 gibt es wieder einmal Krieg. Zwei überraschend konventionelle Armeen stehen sich im Kampf um einen Planeten gegenüber und der Spieler soll als frisch ausgebildeter Pilot an den Gefechten teilnehmen. Dabei fliegt er ein schwer bewaffnetes Metallungetüm, das mithilfe etlicher Strahltriebwerke einen formidablen Ersatz für heutige Hubschrauber abgibt. Bei geringem Tempo verhält sich das Objekt wie ein Raumschiff, bei höheren Geschwindigkeiten wie ein Flugzeug. Dabei macht das Flugverhalten stets einen authentischen Eindruck – was allerdings auch bedeutet, dass man viel Training in das Beherrschen der Maschine investieren muss. Hat man das eigenwillige Fluggerät erst einmal im Griff, kommt unter der simulationsartigen Oberfläche ein actionreiches Spiel zum Vorschein. Mit Strahlenwaffen und Raketen müssen feindliche Staffeln vom Himmel geholt, bestens verteidigte Kommandogebäude dem Erdboden gleichgemacht oder Nachschubkonvois aufgehalten werden.

Die Anzahl der Gegner und deren Kanonenfutterqualitäten sind zwar längst nicht so hoch wie beispielsweise bei **Star Wars: Starfighter**, dennoch ist **Echelon** eindeutig dem Action-Genre zuzurechnen. Dazu trägt auch die Grafik bei, die mit viel zu farbenfrohen Explosionen und Einheiten im Stil von Hollywood-SciFi-Movies das Letzte aus T&L-Karten herausholt.

HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Anspruchsvolle Mischung aus Simulation und Actionspiel

Bereits seit Mai 2001 ist **Echelon** in den USA verfügbar, nun endlich hat das technische Meisterwerk seinen Weg über den großen Teich gefunden. Dabei kann das Erstlingswerk des russischen Media-Teams jedes zurzeit verfügbare Action-Ballerspiel in die Tasche stecken – vorausgesetzt, man liebt es ein wenig anspruchsvoll. Einfach nur Ballern führt hier nämlich nicht zum Erfolg, taktisches und fliegerisches Talent ist ebenso wichtig wie ein agiler Abzugsfinger.

TESTURTEIL
ECHELON

77

ENTWICKLER Media	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 51,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 450 MHz, 64 MB RAM, HD: 650 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 750 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 48

Wertung	%
GRAFIK	77%
SOUND	50%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	50%
MEHRSPIELER	60%

Krasses Teil?

Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei



Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

Incoming Forces



BEFRIEDIGEND Das Ende eines Mörsergeschützes wird mit einem schönen Feuerball zelebriert.

B-MOVIE Zahlreiche kurze Videos informieren den Spieler über den Fortgang der Geschichte und die Missionsinhalte.



BESTÜRZEND Die Explosions- und Partikeleffekte sind das technische Highlight und Motivationsfaktor Nummer 1 des Spiels.

Kein Sommer in Sicht und dennoch Lust auf Schweiß?

Incoming Forces könnte dieses Problem lösen.

Eine riesige Panzerstreitmacht bewegt sich auf die lebensnotwendigen Treibhäuser zu, Bomber fliegen Angriffe auf das Kraftwerk, Jagdflieger greifen die Verteidigungsstellungen an. Die Täter: unsagbar machthungrige Menschen. Die Opfer: unsagbar hässliche Außerirdische.

Als einer dieser Landesverteidiger muss sich der Spieler als wahres Multitalent erweisen. Im Cockpit von Schwebepanzern, Fahrzeugen und Gleitern, als Einzelkämpfer und Gruppenführer sowie als Angreifer und Verteidiger soll er die Menschen zurückjagen. Erfreulicherweise stellt sich nicht einmal deren zahlenmäßige Übermacht als Problem dar: Selbst im hektischen Kampf gegen 50 Angreifer hat der Spieler beste Chancen, unbeschadet den nächsten Stützpunkt zu erreichen. Sollte es dennoch einmal knapp werden, kann er jederzeit eine befreundete Einheit ins Fadenkreuz nehmen und mittels eines Tastendrucks deren Kommando übernehmen.

Die Bedienung der Fahrzeuge fällt sehr leicht. Wer seiner Maus eine ruhige Hand und einen nervösen Zeigefinger zur Verfügung stellt, hat die Steuerung sofort im Griff. Dem Abschuss der Gegner steht dann nur noch Übung im Weg – nicht einmal das eigene Ableben kann da stören. Denn nach jedem der 60 durch Videos verbundenen Teilabschnitte speichert die Software ab und gibt dem Spieler unbegrenzt viele Möglichkeiten, das Kapitel zu wiederholen. HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Wem bei **Incoming Forces** nicht der Schweiß ausbricht, der hat das Gemüt eines Eissalats.

Überall blitzt und kracht es, Explosionen blenden, herumwirbelnde Partikel nehmen die Sicht. Gleichzeitig stürzen sich Dutzende von Gegnern auf den Spieler und auf zu beschützende Objekte – wem bei **Incoming Forces** nicht der Schweiß ausbricht, der hat das Gemüt eines Eissalats. Nicht einmal die Unterstützung eines Teams hilft hier weiter, da dessen Management derart kompliziert ausgefallen ist, dass die Mitstreiter eher stören als helfen.
Damit ist **Incoming Forces** ein direkter Konkurrent von Electronic Arts' **Star Wars: Starfighter**. Technisch sind beide Spiele nahezu ebenbürtig, das Produkt von Rage ist allerdings einen Hauch düsterer, wegen des fehlenden Belohnungssystems weniger motivierend und dank unterschiedlicher Missionsziele ein gutes Stück abwechslungsreicher.

TESTURTEIL INCOMING FORCES

78

ENTWICKLER Rage
ANBIETER Alltainment
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 08.03.2002
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 550 MHz	CPU 1.000 MHz
128 MB RAM	256 MB RAM
HD: 433 MB	HD: 433 MB

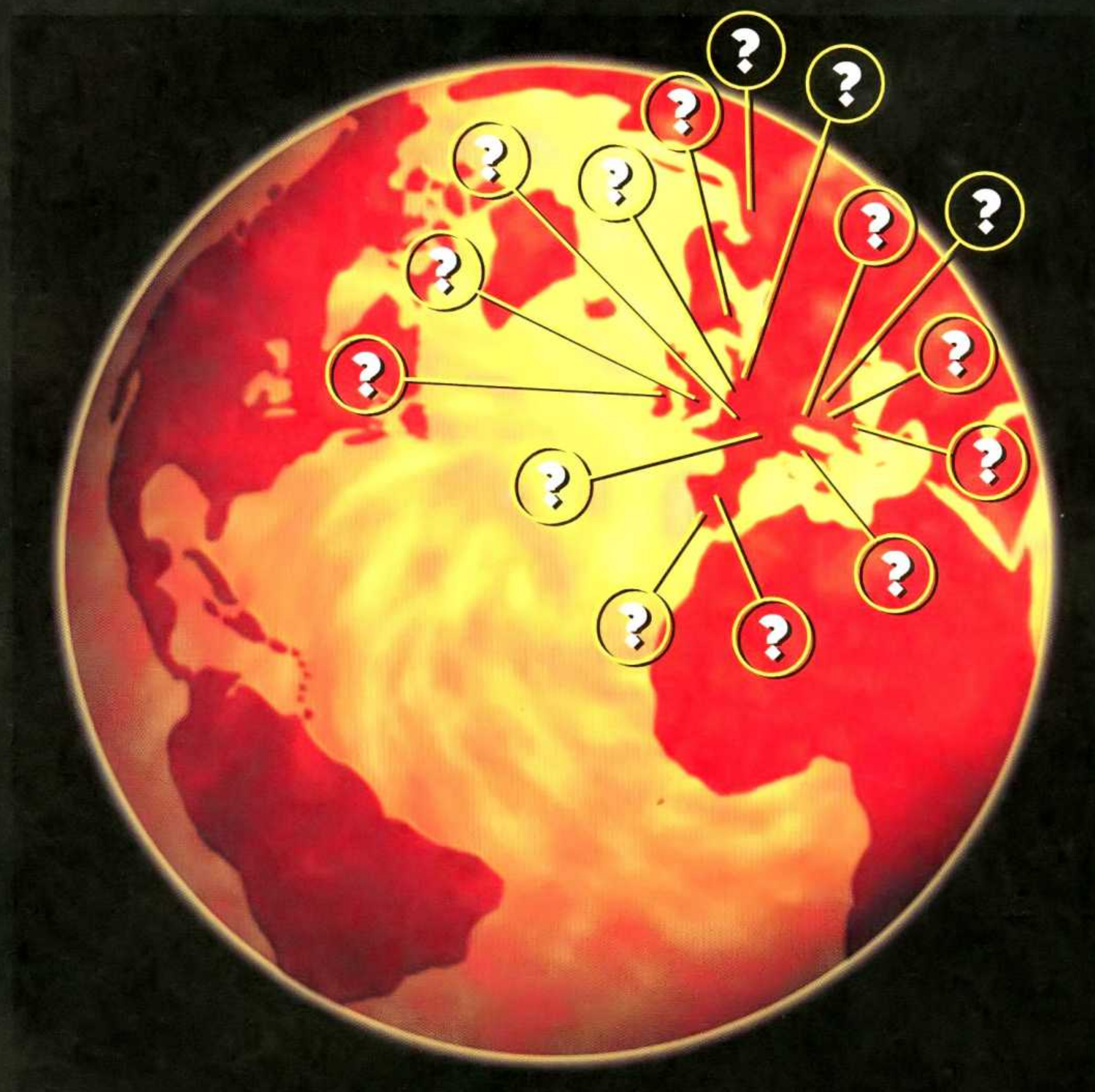
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet –
1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	85%
SOUND	73%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	48%
MEHRSPIELER	45%

LOG IN & TAKE OFF!





Jetzt abheben zur spontanen 4-STÄDTE-TOUR!

Vier europäische Metropolen erleben – los geht´s mit MARS®! An vier Wochenenden nacheinander geht es zu zweit auf die „MARS®-Vier-Städte-Tour" in die aufregendsten Hauptstädte Europas – inklusive Hin- und Rückflug, Übernachtung im Hotel sowie ausgewählter Highlights mit Neckermann Reisen.

Schick einfach eine SMS mit dem Codewort "MARS" oder nimm per E-Mail teil – vier Wochen lang schickt MARS® dir wöchentlich eine Gewinnspielfrage zu. Wohin die „Vier-Städte-Tour" geht? Finds selbst heraus – mit jeder richtigen Antwort kommst du deiner City-Tour ein Stückchen näher!



SMS mit dem Codewort "MARS" an:

0174-333 4444

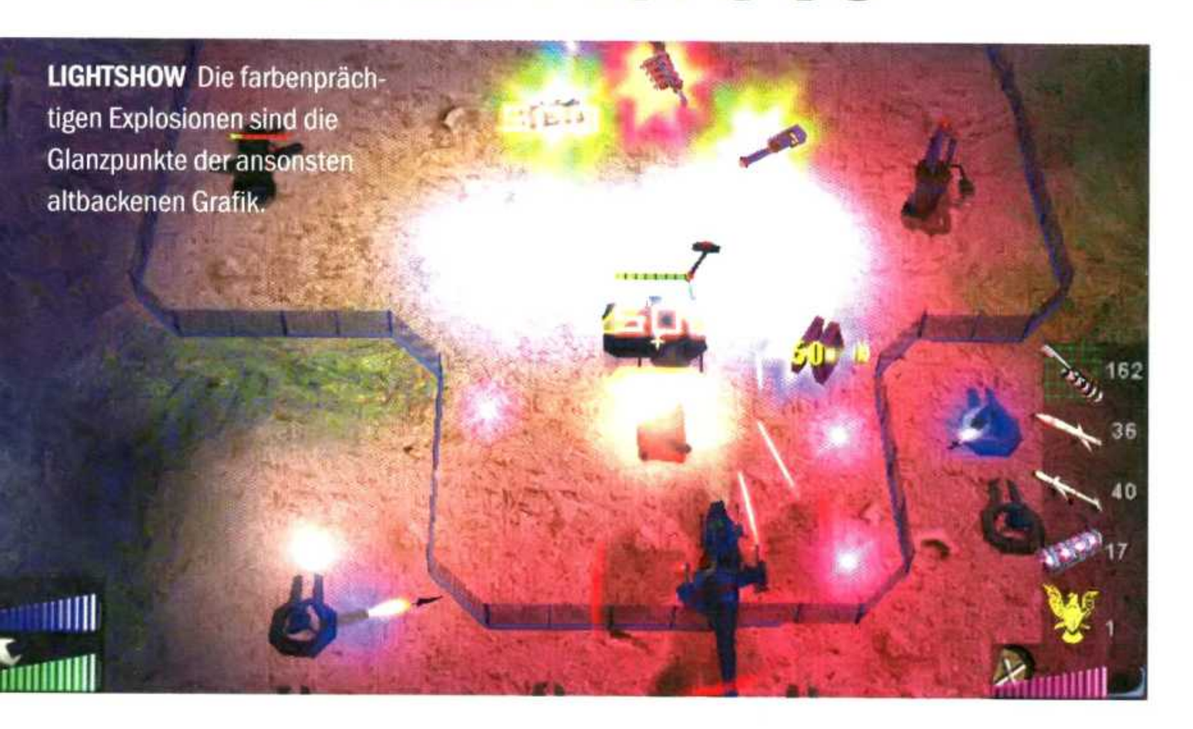


E-Mail-Teilnahme über Internet:

www.mars.de

® Registered trademark © Masterfoods 2002

Heli Heroes


LIGHTSHOW Die farbenprächtigen Explosionen sind die Glanzpunkte der ansonsten altbackenen Grafik.

Dicke Wummen, **coole Sprüche und Explosionen** - vor zehn Jahren Hit-Zutaten.

Harr! Nimm das!" – „Oh, hab' ich dir etwa wehgetan?" – „Autsch, pass' auf, wo du hinschießt!" Die pseudo-coolen Kommentare der beiden Helden sind ganz klar die Krönung von **Heli Heroes**. Was nicht heißen soll, dass das Shoot 'em Up ansonsten schlecht wäre. Wenn der Kampfhubschrauber in klassischer Ballerspiel-Manier über die 3D-Landschaft jagt und eine Feindformation nach der anderen zerbröselt, lässt das Feuerwerk aus Explosionen, Lichteffekten und knatternden Maschinengewehren das angestaubte Spielprinzip vergessen. Obwohl, eigentlich macht **Heli Heroes** genau deswegen Laune: Weil die Gegner keinen Funken Intelligenz haben, weil die Geschichte vor Klischees trieft, weil man sich einfach – ohne viel nachzudenken – ein halbes Stündchen am Rechner entspannen kann. Klarer Fall von **Serious Sam**-Syndrom. Nur vernachlässigt der Kollege aus dem Ego-Shooter-Genre die Grafik nicht gar so sträflich wie **Heli Heroes**. Irgendwie wirken die Levels so, als hätten die Programmierer von Reality Pump für ihr jüngstes Projekt die Engine ihres alten Echtzeit-Hits **Earth 2150** ausgeliehen. Das und die langweiligen Extrawaffen verhindern höhere Wertungsweihen. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL HELI HEROES

ENTWICKLER	ANBIETER
Reality Pump	Zuxxez
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 25,-	Erhältlich
SPRACHE	
Englisch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 300 MHz 64 MB RAM HD: 320 MB	CPU 800 MHz 128 MB RAM HD: 800 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 2 Internet – 2 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Kategorie	Wertung
GRAFIK	64%
SOUND	73%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	34%
SPIELDESIGN	45%
MEHRSPIELER	73%

70

Popstars

Mit etwas Taktgefühl und Mühe schaffen **verhinderte Entertainer im Popstars-Spiel** den großen Durchbruch.

MONO-SYSTEM In allen vier Popstars-Disziplinen müssen Sie rhythmisch auf Knöpfe drücken.

BLITZAUFTRITTE Kurze Szenen zeigen die Stars aus der RTL-2-Sendung.

Wenn das **Popstars**-Casting in einer Stadt gastiert, bricht unter den Teenies das Karrierefieber aus: Biggi mit der Zahnspange hält sich plötzlich für Britney Spears, schlüpft in Bikini-Top und Minirock; der dicke Rolf will Ricky Martin sein und übt, wie man die Hüfte sexy schwingt. Schluss ist mit dem Schmu, sobald die Jury erste Krächz- und Tanzversuche bewertet und ganz Unfähige aussortiert hat. Am Ende mehrerer Auftrittsrunden bleiben nur Künstler übrig, die wirklich Talent haben. Die dürfen dann so tun, als wären sie eine Band, Platten vollträllern und berühmt werden. Im Spiel zur Fernsehshow nehmen Sie selbst an dem Wettbewerb teil, indem Sie sich zu No-Angels- und Bro'Sis-Liedern in vier Karaoke-Diziplinen anstrengen: Beim Singen geben Sie per Tastendruck den Einsatz für kleine Strophenabschnitte. Beim Aufsagen von Songtexten ordnen Sie gemischte Worte richtig. Beim Tanzen hacken Sie auf der Zahlenleiste und dem Ziffernblock herum und beim Gruppentanz bringen Sie diese Bewegungen noch mit anderen Hupfdohlen in Einklang. Eine wackelnde, zappelnde Figur mit der Eleganz eines Ringers repräsentiert Sie auf dem Schirm. In Punkten misst sich, wie gut Sie sind. Unglaublich, dieser Nervenkitzel! DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL POPSTARTS

ENTWICKLER	ANBIETER
IXYCOM	Blackstar
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 333 MHz 64 MB RAM HD: 490 MB	CPU 500 MHz 64 MB RAM HD: 490 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 4 Internet 10 4 Spieler pro Packung	Netzwerk 10

Kategorie	Wertung
GRAFIK	24%
SOUND	68%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	32%
SPIELDESIGN	24%
MEHRSPIELER	30%

30

NICHTS IST, WIE ES SCHEINT...





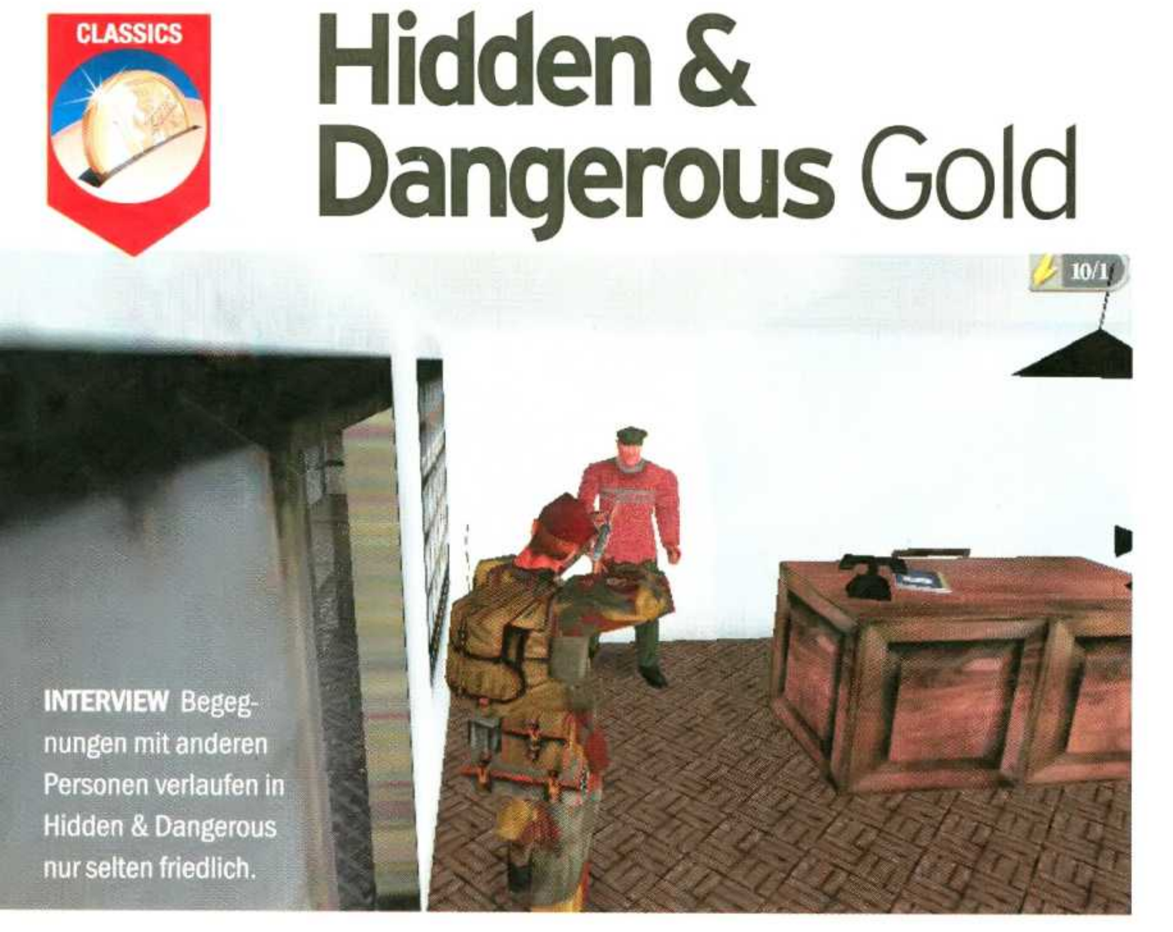


... in der 13TH STREET, der gefährlichsten Adresse im Fernsehen - auf Premiere World

www.13thstreet.de

CLASSICS

Hidden & Dangerous Gold



INTERVIEW Begegnungen mit anderen Personen verlaufen in Hidden & Dangerous nur selten friedlich.

Als Sonderkommando für versteckte Operationen lösen Sie **taktische Aufgaben im Zweiten Weltkrieg.**

Im Taktik-Shooter **Hidden & Dangerous** übernehmen Sie die Leitung einer Soldatentruppe für Spezialeinsätze zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. In 6 Kampagnen mit 23 halsbrecherischen Einsätzen sabotieren Sie feindliche Anlagen, befreien Gefangene oder müssen einfach nur unerkannt aus einer Stadt flüchten. Dabei verschlägt es Sie an Schauplätze in Deutschland, Prag oder Italien. Vor jeder Mission informiert ein Briefing über Ziele, Feinde und Besonderheiten, anschließend greifen Sie selbst ins Geschehen ein. Dafür stellen Sie ein vierköpfiges Team zusammen, das aufgrund der unterschiedlichen Anforderungen und Fähigkeiten von Mal zu Mal anders aussieht. Fast genauso wichtig ist die Auswahl der Ausrüstung und der Waffen, da Sie im Einsatz mit den mitgenommenen Utensilien auskommen müssen. Oft entscheidet die genaue Abstimmung und das Timing der Aktionen über Erfolg und Misserfolg, weshalb **Hidden & Dangerous** besonders in den späteren Missionen sehr anspruchsvoll wird. Das gilt auch für das Add-on **Fight for Freedom**, das das Basisspiel um neue Missionen und Szenarien erweitert. GEORG VALTIN

TESTURTEIL CLASSICS
HIDDEN & DANGEROUS GOLD EDITION

ENTWICKLER Illusion Software
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 200 MHz, 32 MB RAM, HD: 480 MB
EMPFOHLEN CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 720 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 4, Internet 4, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	71%
SOUND	79%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	75%

74

Star Trek: Voyager - Elite Force Double Pack


DUCKEN! In dem Borg-Raumschiff geht es zur Sache, wenn Sie die Aufmerksamkeit der Roboter wecken.

Es gibt viele Star-Trek-Spiele. **Dieses hier ist das Beste.**

Für viele war **Elite Force** wie eine Achterbahnfahrt auf dem Oktoberfest: Motivationshöhenflüge bis zum Ende, danach Ernüchterung der Marke „Schon vorbei?“. Mehr als ungefähr zehn Stunden werden Sie nicht in der virtuellen Haut von Fähnrich Munro verbringen. Doch die genannte Zeitspanne hat es in sich! Die Missionen sind abwechslungsreich, die Grafik dank **Quake 3**-Engine nah am Original, die Videos perfekt und mit den Originalstimmen synchronisiert. Die vielen geskripteten Ereignisse lassen Sie kaum länger als eine Minute im selben Raum verweilen: Da verhindern Sie, umringt von explodierenden Wänden, einen obligatorischen Warpkernbruch; flüchten aus einem Raumschiff der Borg, dessen dunkles Ambiente Gänsehaut erzeugt, erkunden außerirdische Höhlen oder bekämpfen die Klingonen mit **Star Trek**-Waffen, die den Bildschirm in gleißendes Licht tauchen. Das ist Unterhaltung, die ohne die im Genre üblichen Gewaltexzesse auskommt. Schade, dass das im Paket mitgelieferte Add-on neben den fünf Multiplayer-Modi nur drei halbgare Einzelspielermissionen beisteuert und somit den Gesamteindruck der Budget-Version trübt. Wenn's am schönsten ist, sollte man manchmal eben doch aufhören. THOMAS WEISS

TESTURTEIL CLASSICS
STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE DOUBLE PACK

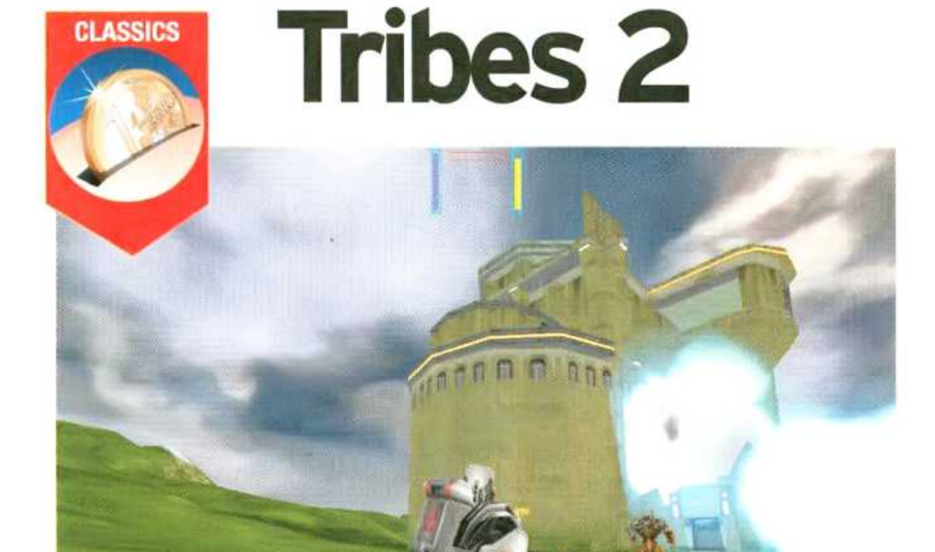
ENTWICKLER Raven Software
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 64 MB RAM, HD: 700 MB
EMPFOHLEN CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 700 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	79%
SOUND	81%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	78%

79

CLASSICS

Tribes 2


FLAGGENHATZ In der Basis rechts ist die Flagge verborgen. Vorsicht vor Geschütztürmen!

Wenn bis zu **64 Spieler gleichzeitig schießen,** läuft Ihr Internet-Anschluss heiß.

Selbst ein Nebenerwerbsrambo würde im **Tribes 2**-Universum untergehen. Alleine hat man keine Chance, die Schlachten auf den riesigen Außenweltszenarien zu gewinnen. Deshalb lässt **Tribes 2** maximal 64 Spieler an den Online-Partien teilnehmen, die obligatorische Modi wie Deathmatch, Capture the Flag oder Domination umfassen. Ganz nach dem Motto „Zusammen sind wir stark" werden die sechs Vehikel im Spiel gesteuert: Ein Pilot fliegt seine Mannschaft beispielsweise ins Feindgebiet, während die Scharfschützen hinten für Rückendeckung sorgen. An Terminals in der Startbasis stellen Sie die Kampfutensilien zusammen: Mit der leichten Rüstung läuft der Raketenrucksack, standardmäßig um den Rücken aller Spieler geschnallt, zur Höchstform auf. Dafür haben schwer gepanzerte Kämpfer einen Granatwerfer und mächtige Schnellfeuergewehre im Gepäck. Die Lernkurve von **Tribes 2** ist steil. Bis man sich im Wust der Ausrüstungsgegenstände und taktischen Fines-sen zurechtfindet, vergehen viele Stunden. Glücklicherweise hilft ein Tutorial, das offline die grundlegende Spielmechanik erläutert.

THOMAS WEISS

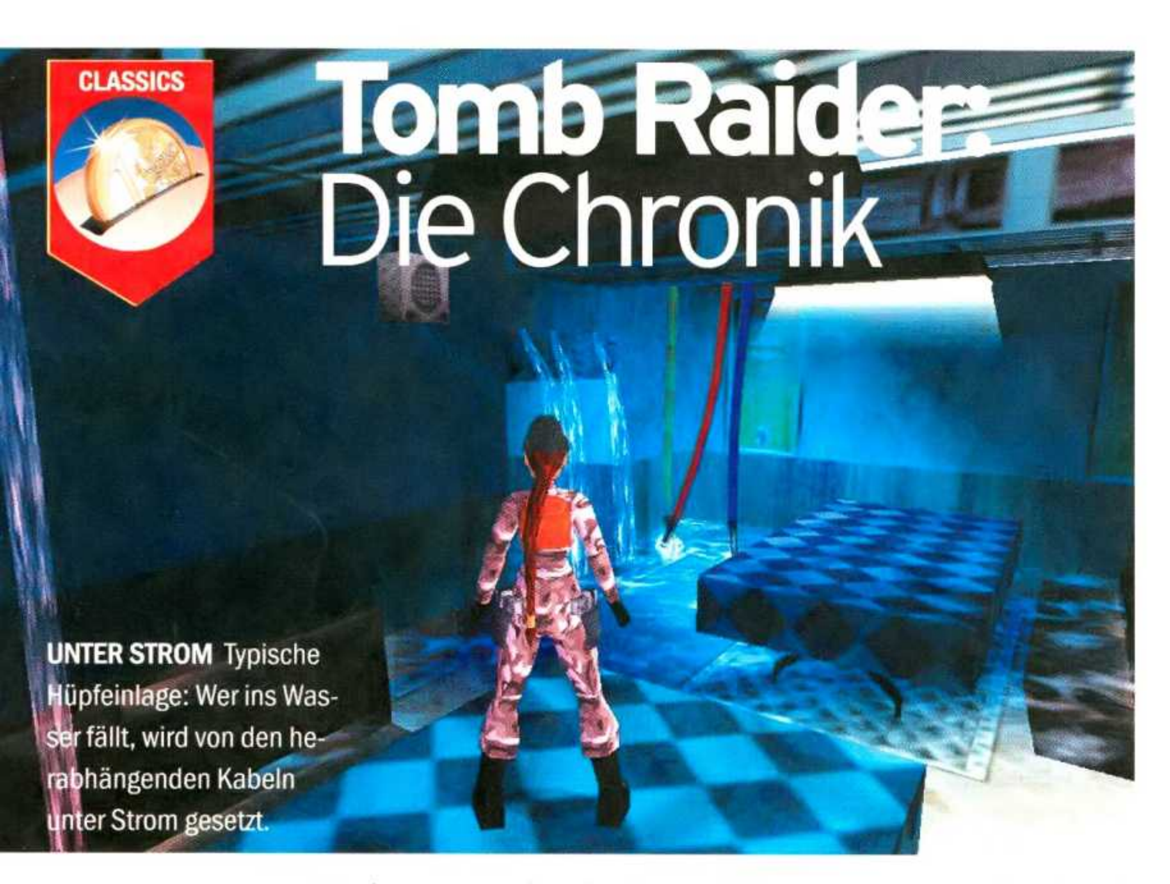
TESTURTEIL CLASSICS
TRIBES 2

82

ENTWICKLER Dynamix	**ANBIETER** Vivendi Univ.
PREIS Ca. € 13,-	**TERMIN** 08. März 2002
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 800 MB	**EMPFOHLEN** CPU 600 MHz, 128 MB RAM, HD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 64, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 64

Kategorie	Wertung
GRAFIK	80%
SOUND	78%
STEUERUNG	71%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	82%

TONY



Tomb Raider: Die Chronik

UNTER STROM Typische Hüpfeinlage: Wer ins Wasser fällt, wird von den herabhängenden Kabeln unter Strom gesetzt.

Totgesagte leben länger, zumindest Lara Croft: **Vier kurze Episoden aus dem Leben der Archäologin.**

Nachdem Lara im vierten Teil Opfer einer baufälligen Pyramide wurde, ist bei ihren Freunden Trauer angesagt. Am Kaminfeuer werden vier Anekdoten (bestehend aus 13 Levels) erzählt, die den Hinterbliebenen besonders gut in Erinnerung geblieben sind. Los geht es im Stil des ersten Teils: Auf der Suche nach einem Artefakt lassen Sie Lara springen, klettern, tauchen, lösen Schalterrätsel und halten die wohl bekannten Widersacher Larson und Pierre mit Schusswaffen in Schach. Danach verschlägt es die Zopfträgerin in eine russische Militärbasis, wo sie nach dem biblischen Schatz „Speer des Schicksals" sucht. Als Nächstes gibt es ein Wiedersehen mit Teenager-Lara, die Ihren ersten Auftritt im Tutorial von Teil vier hatte. Hier treten Sie ohne Waffen an und erkunden in ersten Linie große Außenlevels, Höhlen und Gebäude, um letztendlich einen finsteren Dämonen zu besiegen. Als Abschluss gibt es eine Hommage an Filme wie **Mission Impossible**: Die Protagonistin steigt in ein High-Tech-Hochhaus ein und muss Sicherheitssysteme umgehen, lautlos Wachposten ausschalten und am Ende den Iris-Artefakt herausschmuggeln. **Die Chronik** ist nichts wirklich Neues, setzt die bewährte Spielmechanik aber gut um. GEORG VALTIN

TESTURTEIL CLASSICS TOMB RAIDER: DIE CHRONIK

79

ENTWICKLER Core Design	**ANBIETER** Eidos Int.
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 266 MHz, 16 MB RAM, HD: 2 MB	**EMPFOHLEN** CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HD: 2 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

Kategorie	Wertung
GRAFIK	68%
SOUND	74%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	-



Oni

AKROBATISCH Schade, dass die Bullet-Time noch nicht erfunden war, als Oni erschien.

Das Anime-Babe Oni kämpft sich **mit vier durchschlagskräftigen Argumenten durch eine detailarme Welt.**

Oni hat ein süßes Stupsnäschen und zwei große Rehaugen, die den Beschützerinstinkt wecken. Alles Fassade. Das kampferprobte Mädel legt im Spiel tonnenweise bullige Typen aufs Kreuz – und Sie dürfen die Sache in die Hand beziehungsweise in den Fuß nehmen: Den Widersachern rücken Sie mit Handkantenschlägen, Fußtritten und vereinzelt auch Schusswaffen zu Leibe. Hauptaugenmerk liegt aber klar auf den Box- und Kickduellen, die auf dem PC nie schöner umgesetzt wurden. Bestimmte Tastenkombinationen machen besonders akrobatische Spezialmanöver möglich. Dann springt Oni ihrem Gegner an die Gurgel und malt mit beiden Füßen einen farbigen Schweif in die Luft – die Rivalen im Umkreis fallen derweil um wie die Fliegen. Oder sie kreischt herzhaft „Todeswirbel!" und springt dabei anmutig wie eine Balletttänzerin in die Luft. Und der Haken? Die Levels sind eine Beleidigung fürs Auge. Sie durchstreifen 15 Stunden lang (das ist die Zeit, die Sie wahrscheinlich zum Durchspielen brauchen) farblose, eckige und größtenteils langweilig geratene Umgebungen. THOMAS WEISS

TESTURTEIL CLASSICS ONI

71

ENTWICKLER Bungie	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. € 8,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 266 MHz, 64 MB RAM, HD: 800 MB	**EMPFOHLEN** CPU 600 MHz, 128 MB RAM, HD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 16, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 16

Kategorie	Wertung
GRAFIK	60%
SOUND	79%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	-

CLASSICS

Rayman 2


RASANT Eine von vielen Aufgaben ist die Wasserski-Fahrt durch gefährliche Gewässer.

Der **knuffigste Jump&Run-Held aller Zeiten** rettet seine Welt vor bösen Piraten.

Nachdem Rayman in seinem ersten Auftritt noch durch 2D-Landschaften hopste, tummelt er sich in seinem zweiten Abenteuer in einer kunterbunten, dreidimensionalen Spielwelt. Und die muss er retten, weil üble Piraten um Oberbösewicht Klingenbart die harmoniesüchtigen Einwohner versklaven wollen. Also steuern Sie den Knuddelhelden durch zahlreiche Schauplätze des Jump&Run-Spiels und müssen sich den verschiedensten Aufgaben stellen: Ob der Ritt auf einem Pulverfass, Wasserskifahren oder die Kämpfe gegen Endgegner – die Entwickler bauten jede Menge guter Ideen und Überraschungen ein. Die Steuerung ist sehr einfach, und auch der Zugriff auf Raymans besondere Fähigkeiten wie Schießen, Klettern, Schweben oder das Benutzen von Gegenständen geht nach kurzer Übung leicht von der Hand. Leider ist das Speichern nur an bestimmten Punkten möglich, was besonders im letzten Drittel des Spiels aufgrund des dann recht hohen Schwierigkeitsgrades ärgerlich ist. Dies ist aber die einzige Schwäche des spannenden Abenteuers, auch wenn die bonbonfarbenen Levels sicher nicht jedermanns Geschmack treffen dürften.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL CLASSICS
RAYMAN 2

83

ENTWICKLER Ubi Soft	**ANBIETER** AK Tronic
PREIS* Ca. € 10,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 166 MHz, 32 MB RAM, HD: 330 MB	**EMPFOHLEN** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 4, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

Kategorie	Wertung
GRAFIK	83%
SOUND	78%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	-

HAWK

IGNORE THE LIMITS


• Riesige interaktive Level mit unnachahmlichem Gameplay

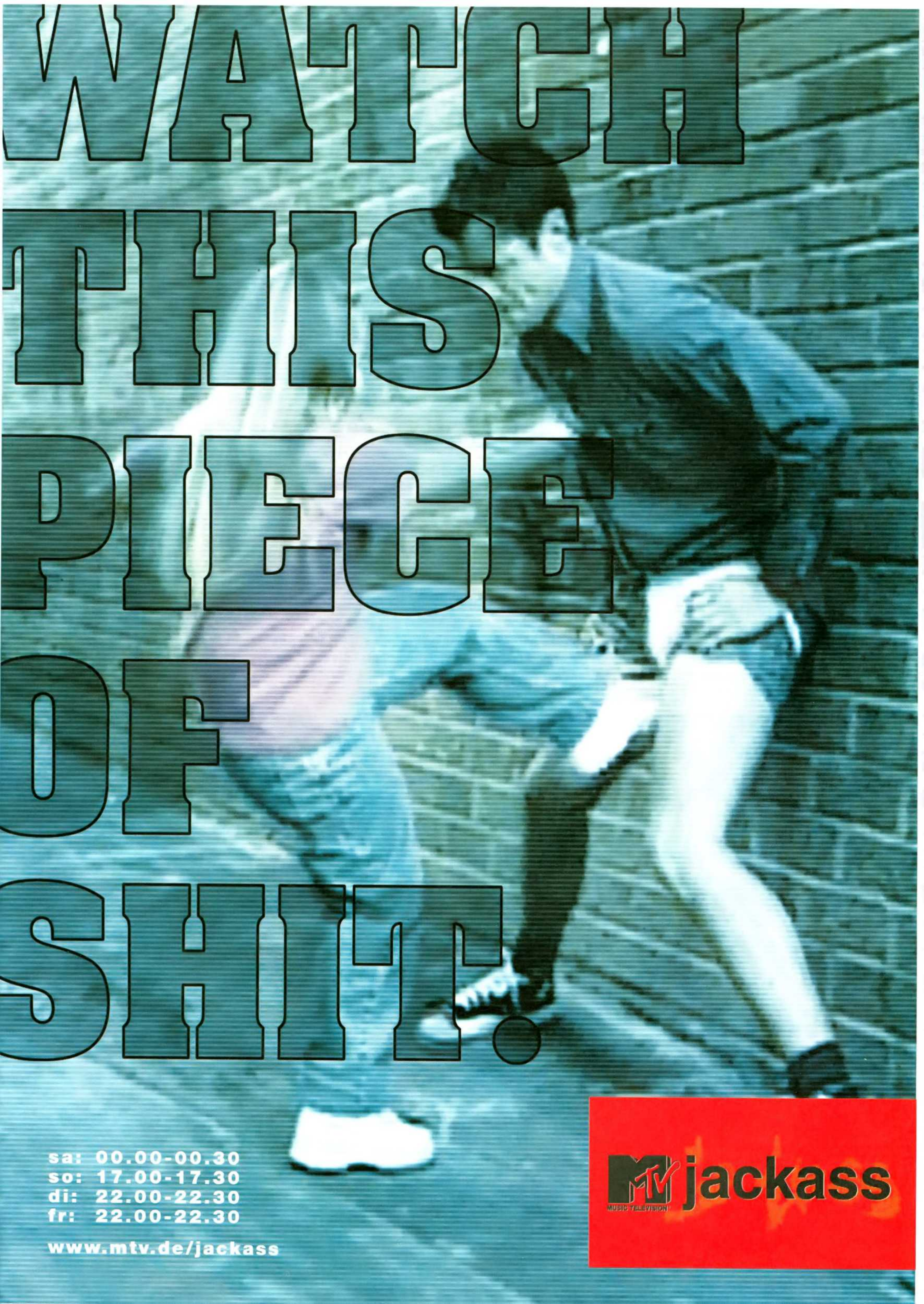

• Spiel mit bis zu vier Freunden in den erweiterten Mehrspieler-Modi


• Unzählige neue Tricks und eine fantastische Grafik auf dem Xbox™-Videospiel-System von Microsoft



© 1999-2002 Activision Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. Developed by Neversoft Entertainment Inc. Confidential Unpublished Work. © 1999-2001 Dolby Labs. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.



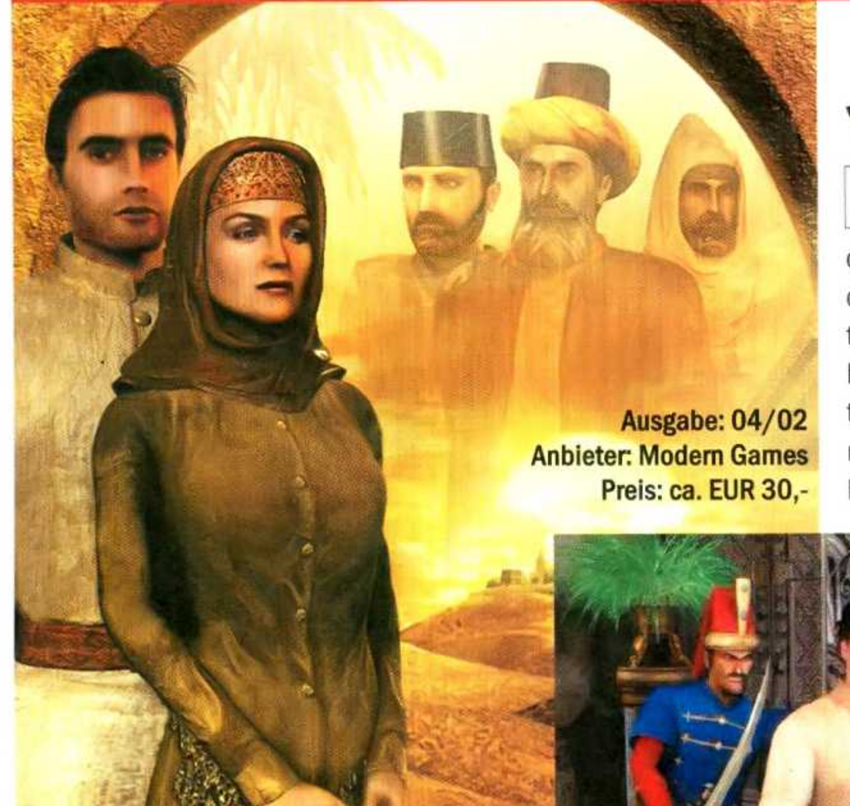

WATCH
THIS
PIECE
OF
SHIT.
sa: 00.00-00.30
so: 17.00-17.30
di: 22.00-22.30
fr: 22.00-22.30
www.mtv.de/jackass
MTV
MUSIC TELEVISION
jackass

IHRE EXPERTEN



DANIEL KREISS [DK@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

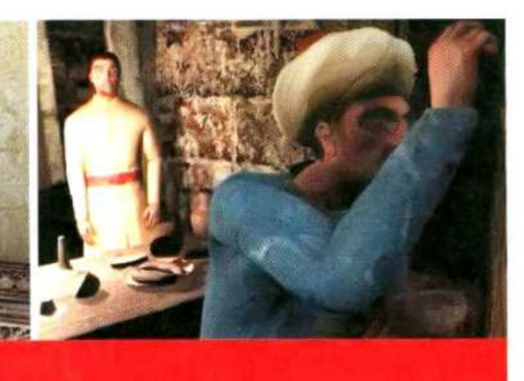
AKTUELLE KAUFTIPPS



Ausgabe: 04/02
Anbieter: Modern Games
Preis: ca. EUR 30,-

Jerusalem

Freunde gepflegter Adventure-Unterhaltung sollten sich einmal kurz gen Westen verneigen. Denn ohne die französischen Geschichtenerzähler von Cryo würde das Abenteuer-Genre ein noch armseligeres Dasein fristen. In diesem Monat geht's ins **Jerusalem** des 16. Jahrhunderts, wo Intrigen aufgeklärt werden wollen und mystische Geheimnisse warten. Wer's weniger konventionell mag, kann aktuell zu **Anachronox**, dem SciFi-Fantasy-Rollenspiel, greifen.



69 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Abenteuer-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

91 Baldur's Gate 2: Das Epos (Classics)



Das Rundum-glücklich-Paket: **Baldur's Gate 2: Schatten von Amn** und das Add-on **Thron des Bhaal** zum Budgetpreis.

Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. EUR 26,-

90 Diablo 2 Battle Chest (Classics)



Jetzt zuschlagen: Vollversion plus **Lord of Destruction**-Add-on und Lösungsbücher zu beiden **Diablo 2**-Abenteuern.

Ausgabe: 03/02 | Vivendi | Preis: ca. EUR 46,-

86 Vampire (Classics)



Rollenspiel-Mix: Begleiten Sie Vampir Christophe auf seiner Suche nach Liebe durch die Zeitalter der Moderne.

Ausgabe: 11/01 | Activision | Preis: ca. EUR 15,-

85 Gothic (Classics)



Vortreffliches Rollenspiel-Epos aus Deutschland: wild-romantisch, freiheitsliebend und fantasievoll.

Ausgabe: 03/02 | ak Tronic | Preis: ca. EUR 10,-

85 Wizardry 8



Rollenspiel-Klassiker mit enormer Spieltiefe. Leider nur als teure Import-Version zu haben.

Ausgabe: 02/02 | Sir-Tech | Preis: ca. EUR 60,-

Wertung	Spiel	Anbieter	Ausgabe	Preis
84	Dark Age of Camelot	Wanadoo	01/02	EUR 50,-
84	Planescape Torment (Classics)	Virgin Interactive	09/01	EUR 10,-
82	Icewind Dale: Die Saga	Virgin Interactive	02/02	EUR 26,-
NEU 80	Everquest Gold	Ubi Soft	04/02	EUR 40,-
NEU 79	Anachronox (Classics)	Eidos	04/02	EUR 20,-
78	Arcanum	Vivendi Universal Interactive	09/01	EUR 35,-
74	Wizards & Warriors (Classics)	Activision	11/01	EUR 15,-
73	Throne of Darkness	Vivendi Universal Interactive	11/01	EUR 40,-
70	Pool of Radiance 2	Ubi Soft	12/01	EUR 40,-
67	Dragon Riders	Ubi Soft	08/01	EUR 30,-
66	Jack Orlando Director's Cut (Classics)	Jowood	12/01	EUR 15,-
NEU 66	Jerusalem	Modern Games	04/02	EUR 30,-
64	Road to India	Virgin Interactive	10/01	EUR 40,-
61	Alfred Hitchcock – The Final Cut	Modern Games	02/02	EUR 40,-
61	Gorasul	Jowood	10/01	EUR 40,-
60	Myst 3	Ubi Soft	10/01	EUR 45,-
51	Versailles 2	Modern Games	03/02	EUR 35,-
46	Atlantis 2 (Classics)	Modern Games	10/01	EUR 8,-
42	Atlantis 3	Modern Games	12/01	EUR 40,-
40	Schizm (Classics)	Infogrames	03/02	EUR 16,-

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Spiel	Genre	Anbieter
1	▲	44%	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
2	▼	25%	Diablo 2: LoD-Add-on	Action-Rollenspiel	Vivendi
3	▲	12%	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
4	▲	7%	BG 2: Thron des Bhaal	Rollenspiel	Virgin Interactive
5	▼	6%	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Wanadoo
6	▼	2%	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi
7	▲	1%	Flucht von Monkey Island	Adventure	Electronic Arts
8	NEU	1%	Myst 3: Exile	Rollenspiel	Ubi Soft
9	▼	1%	Anachronox	Rollenspiel	Eidos Interactive
10	▼	2%	Everquest	Online-Rollenspiel	Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Jerusalem: Die Heilige Stadt

REIBUNGSPUNKT Christen, Juden und Muslime begegnen sich mit Misstrauen – gestern wie heute.

MINUSPUNKT Keine Heilige Stadt hat es verdient, so verwaschen dargestellt zu werden.

GERETTET Der weise Turbanträger verdankt Ihnen sein Leben.

PLUSPUNKT In Bibliotheken und Gesprächen auf der Straße erfährt man mehr über die Religionen – wer kein Interesse hat, kann weiterklicken.

Nach Versailles 2 bringt Cryo erneut ein Geschichtsabenteuer heraus. **Doch es geschehen Wunder: diesmal ein anständiges.**

Im Jahre 1552 flieht ein Muslim vor Banditen durch die Wüste. Sein Glück: In letzter Sekunde trifft er in einer Oase auf Sie, den schottischen Übersetzer Adrian. Standgrafiken, drehbar um 360 Grad, durch die man sich schrittweise klickt – das ist aus anderen Adventures bekannt, deshalb können Sie schnell reagieren. Sie ergreifen ein Strohgeflecht, breiten dieses über eine Grube und tarnen es mit Sand. Nachdem Sie Ihre Spuren mit einem Palmwedel verwischt haben, springen Sie in das Versteck und beobachten die Szene. Als die Banditen auftauchen, schieben Sie das Geflecht ein Stück weit zurück und schießen mit einer Schleuder auf einen Bienenstock, in dem es gefährlich summt. Abends, am Lagerfeuer, kommen Sie mit dem geretteten Araber ins Gespräch: Sie entdecken, wie Christentum, Islam und Judentum einander ähneln, Sie reden auch über die Unterschiede. Und dann über sich selbst: Der Araber ist auf dem Weg in die Heilige Stadt, wo ein altes Messer gefunden wurde, angeblich jenes, das Abraham als Vertrauensbeweis für Gott gegen seinen Sohn erhoben haben soll. Zwischen den Religionen bahnt sich ein Bürgerkrieg um die Besitzrechte an. Obendrein ist die Tochter des Statthalters entführt worden. **Jerusalem** erzählt davon, wie sich Menschen misstrauen, betrügen, lieben und helfen. Gleichzeitig referiert es über den Glauben – interessant, ohne zu nerven. DANIEL CH. KREISS

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Ein Licht im Dunkeln – nur Grafik und Synchronisation machen mich wieder sauer.

Ein Abenteuerspiel, in dem Christen, Juden und Muslime Anlauf nehmen für den Frontalcrash der Kulturen, kommt zurzeit sehr passend, aber das Thema ist schwierig. Zum Glück hebt sich **Jerusalem** keinen Bruch mit politischen Analysen oder hochwissenschaftlicher Religionsforschung. Es erzählt einen Märchenkrimi, in dem die Gläubigen vergleichsweise sanft und tolerant miteinander umspringen. Zudem spielt die Geschichte im 14. Jahrhundert, ganz weit weg und lange her, was sie weich in Watte verpackt. Trotzdem bringt es einem den ewigen Konflikt mit ganz einfachen Fragen über die Religionen näher: Was eint sie? Was trennt sie? Wer wie ich weder bibel- noch thora- oder koranfest ist, lernt eine Menge. Spaß macht das Spiel darüber hinaus wegen seiner nachvollziehbaren Rätsel: keine Schaltersysteme, keine abstrakten Maschinen.

TESTURTEIL JERUSALEM

ENTWICKLER Cryo Interactive	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 350 MHz, 32 MB RAM, HD: 490 MB	**EMPFOHLEN** CPU 450 MHz, 64 MB RAM, HD: 490 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet – , 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

69

Kategorie	Wertung
GRAFIK	53%
SOUND	54%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	–%


SCHMIDT & PARTNER, Tel. (0 71 52) 35 41 90
UNIVERSAL STUDIOS
MONSTERS
MONSTER VILLE
EIN TEUFLISCHES MANAGEMENT SPIEL
UNIVERSAL STUDIOS MONSTERS
MONSTER VILLE
Wahlen und Korruption, Hölle und Verdammnis
UNIVERSAL
cryo
Wahlen und Korruption, Hölle und Verdammnis – ein teuflisches Management-Spiel!
Für PC ab März im Handel!
distributed by MODERN GAMES
www.modern-games.com
Grenzenlos kreativ
MODERN GAMES
IG
UNIVERSAL
cryo
© 2002 The Universal Studios are a trademark and copyrights of Universal Studios.
Licensed by The Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved.
Cryo © 2002. Published by Cryo. Developed by Intelligent Games Ltd. All rights reserved.

CLASSICS





GARSTIGER GROSSVATER Held Grumpos hat die Fähigkeit, seine Gegner totzureden.



SLY BOOTS Das ist er, der lässige Privatdetektiv mit einem Hang zur Begriffsstutzigkeit.

Ein Mix aus Final Fantasy 7 und Blade Runner ergibt Anachronox.

Sly Boots schuldet den falschen Leuten Geld. Sie müssen ihm helfen, der Misere zu entkommen. Die ersten fünf Stunden werden Sie ihn per Schulterblick durch futuristische Umgebungen lenken, die direkt aus *Blade Runner* stammen könnten. Sie werden ihn mit Leuten sprechen, ihn gelegentlich kämpfen lassen – und irgendwann, ehe Sie sichs versehen, hat die absolut lineare Geschichte von *Anachronox* Sie gefesselt. Aus einer simplen Detektiv-Story, anfangs lahm in Szene gesetzt, wächst ein „Rette das Universum"-Plot, der wegen vieler spannender Wendungen bis zum Ende fesselt. Sechs Figuren begleiten Sly später, eine außergewöhnlicher als die andere. Die Spielmechanik gleicht der japanischer Rollenspiele: Die zahlreichen Gespräche, zynisch und in exzellenter Sprachausgabe in Szene gesetzt, sind das Standbein von *Anachronox*; die Kämpfe laufen rundenbasiert ab, wobei jeder Charakter eine andere Spezialfähigkeit hat. Wermutstropfen: Handlungsfreiheit und Komplexität – üblich in PC-Rollenspielen – sind zwei Dinge, auf die Sie verzichten müssen. THOMAS WEISS

TESTURTEIL CLASSICS ANACHRONOX

79

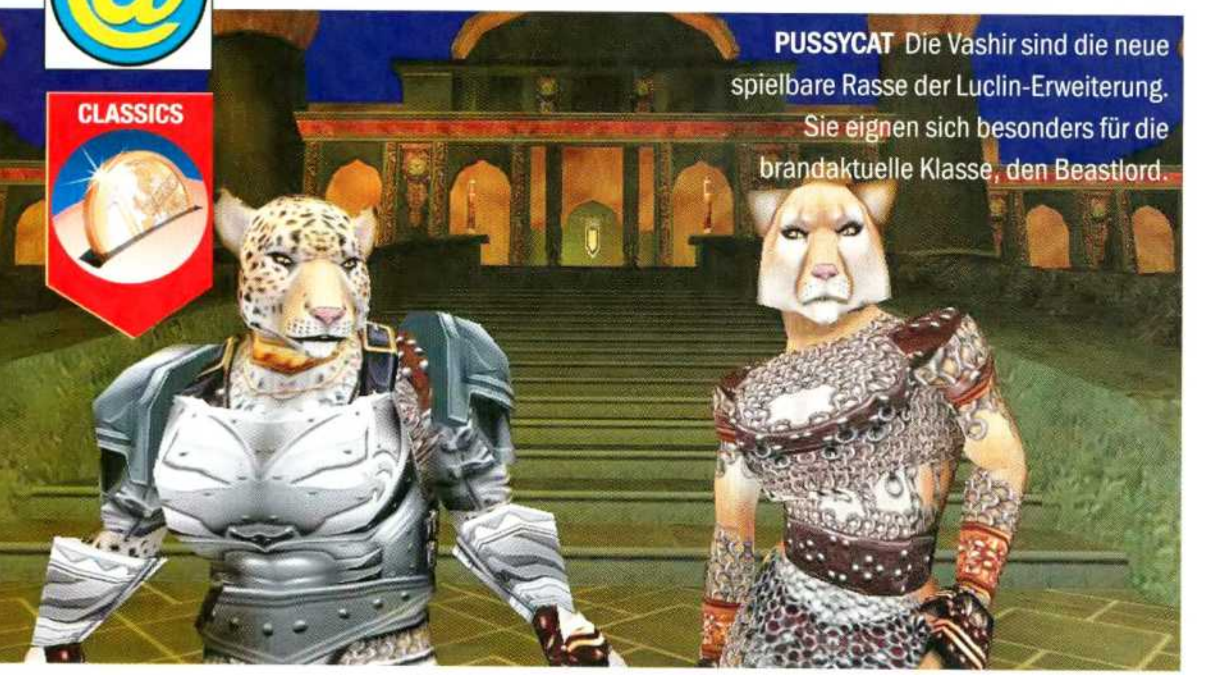
ENTWICKLER	ANBIETER
Ion Storm	Eidos
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	22. März 2002
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 266 MHz 64 MB RAM HDD: 1.000 MB	CPU 600 MHz 128 MB RAM HDD: 1.000 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	%
GRAFIK	66%
SOUND	81%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	-

ONLINE-SPIEL

CLASSICS

Everquest: Gold Edition



PUSSYCAT Die Vashir sind die neue spielbare Rasse der Luclin-Erweiterung. Sie eignen sich besonders für die brandaktuelle Klasse, den Beastlord.

Es nimmt kein Ende: Auf den Everquest-Servern steppt der Ork immer noch.

Mit mehr als 400.000 aktiven Spielern ist *Everquest* trotz *Dark Age of Camelot* und *Anarchy Online* weltweit immer noch der klare Spitzenreiter im Online-Rollenspiel-Genre. Wenn es nach Ubi Soft geht, soll das auch so bleiben, und deshalb legt man den Klassiker nun in Deutschland neu auf. Neben dem Grundspiel finden sich in der *Gold Edition* auch die drei Erweiterungen *Ruins of Kunark*, *Scars of Velious* und *Shadows of Luclin*. Interessant ist in erster Linie das aktuelle *Luclin*-Add-on: Eine komplett neue Grafik-Engine macht aus der angestaubten Spar-Optik von *Kunark* und *Velious* einen topmodernen Augenschmaus – wenn Ihr PC mindestens 512 Megabyte RAM unter der Haube hat. Ebenfalls neu ist der europäische Server, auf dem deutsche Spieler endlich mit wettbewerbsfähiger Geschwindigkeit Monster plätten können. Die gewaltige Spielwelt ist nach wie vor unerreicht, die Community riesig und der Suchtfaktor ungebrochen. Einziges Manko: Einsteiger tun sich in der eingeschworenen Spieler-Gemeinschaft, die in den letzten Jahren eine eigene Sprache entwickelt hat, schwer und sollten daher lieber zu *Dark Age of Camelot* greifen. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL CLASSICS EVERQUEST: GOLD EDITION

80

ENTWICKLER	ANBIETER
Verant Int.	Ubi Soft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 40,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 400 MHz 256 MB RAM HDD: 450 MB	CPU 800 MHz 512 MB RAM HDD: 1.500 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet unbegrenzt 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	%
GRAFIK	74%
SOUND	65%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	80%

DRAGONFARM

Geschlüpft wird im April!



www.black-star.de



Hier zeigen's Dir die Stars!

Samstag 17:45 Uhr
FUJUMA! Soccern mit EA SPORTS

Das Fussballjugendmagazin mit Peer Kusmagk.

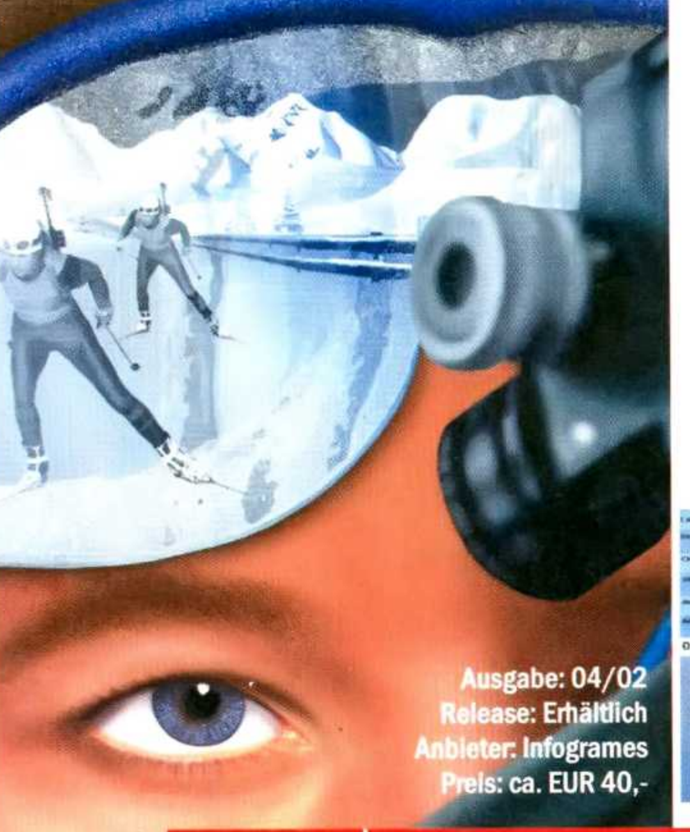
Mittendrin statt nur dabei



IHRE EXPERTEN

GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS



Ausgabe: 04/02
Release: Erhältlich
Anbieter: Infogrames
Preis: ca. EUR 40,-

Biathlon 2002

Derweil die deutschen Olympioniken in Salt Lake City respektable, ja überragende Leistungen abgeliefert haben, kann man dies von einigen Spiele-Entwicklern nicht behaupten. Und entzündete das hochoffizielle **Salt Lake 2002** von Eidos zumindest ein kleines olympisches Feuerchen in den Herzen unserer sportbegeisterten Redakteure, so sprang bei **Biathlon 2002** und **Winterspiele 2002** noch nicht mal ein Funke über. Stellt sich die Frage: Wie gedopt muss man sein, um diesen Spielen so etwas wie Spaß abzugewinnen? Schlimmer noch: Bei **Biathlon 2002** folgte schon wenige Tage nach Verkaufsstart ein „Update" (= Bugfix), der das Spiel „optimierte" (= gravierende Fehler ausmerzte). Doch es half nix ... dieser Schuss ging mächtig nach hinten los. Strafrunde für Infogrames!



5 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Sportspiele der letzten sechs Ausgaben:

89 NHL 2002

Die NHL-Cracks bleiben Spitze – sowohl bei Olympia als auch in „ihrer" Liga: Bestes Eishockey-Spiel weit und breit.

Ausgabe: 11/01 | EA Sports | Preis: ca. EUR 45,-

88 FIFA 2002

In wenigen Wochen folgt das offizielle EA-Sports-Spiel zur Fußball-WM in Asien – muss Champion FIFA 2002 weichen?

Ausgabe: 12/01 | EA Sports | Preis: ca. EUR 45,-

88 Motorcity Online

Kommt nicht in Deutschland auf den Markt und taucht deshalb zum letzten Mal in dieser Übersicht auf: EAs spaßiges Online-Rennspiel.

Ausgabe: 01/02 | EA Games | Preis: ca. EUR 60,-

87 Madden NFL 2002

Der Superbowl ist vorbei, doch die Football-Party geht weiter – auf Ihrem PC-Monitor. Spielgefühl und Grafik zum Verlieben!

Ausgabe: 10/01 | EA Sports | Preis: ca. EUR 45,-

87 Colin McRae Rally 2.0 (Classics)



Mit **DTM Racer** und **Colin 3.0** hat Codemasters gleich zwei hoffnungsvolle Talente im Rennstall. Probelauf demnächst!

Ausgabe: 12/01 | Codemasters | Preis: ca. EUR 30,-

Wertung	Spiel / Anbieter	Ausgabe	Preis
84	**Jimmy White's Cueball World** Virgin Interactive	02/02	EUR 30,-
82	**Rally Championship 2002** Ubi Soft	01/02	EUR 45,-
82	**Moto Racer 3** Electronic Arts	01/02	EUR 45,-
82	**Tennis Master Series** Virgin Interactive	01/02	EUR 40,-
80	**Rally Trophy** Jowood	12/01	EUR 45,-
78	**PGA Tour Golf 2002** Vivendi	04/02	EUR 40,-
76	**Microsoft Flight Simulator 2002** Microsoft	01/02	EUR 60,-
76	**Mat Hoffman's Pro BMX** Activision	01/02	EUR 40,-
76	**F1 2001** Electronic Arts	12/01	EUR 45,-
74	**Master Rallye** Virgin Interactive	01/02	EUR 45,-
73	**UEFA Champions League** Take 2 Interactive	02/02	EUR 40,-
73	**Insane** Codemasters	02/02	EUR 20,-
72	**RTL Skispringen 2002** THQ	01/02	EUR 25,-
70	**Tiger Woods 2002 (Classics)** Electronic Arts	10/01	EUR 15,-
69	**Megarace 3** Modern Games	02/02	EUR 35,-
69	**Pro Train (Add-on)** NBA Multimeda	02/02	EUR 33,-
69	**Bleifuß (Classics)** Virgin Interactive	10/01	EUR 7,-
66	**Salt Lake 2002** Eidos Interactive	03/02	EUR 40,-
66	**Pepsi Max Extreme Sports** Empire Interactive	03/02	EUR 30,-
57	**Trainz** Infogrames	03/02	EUR 50,-

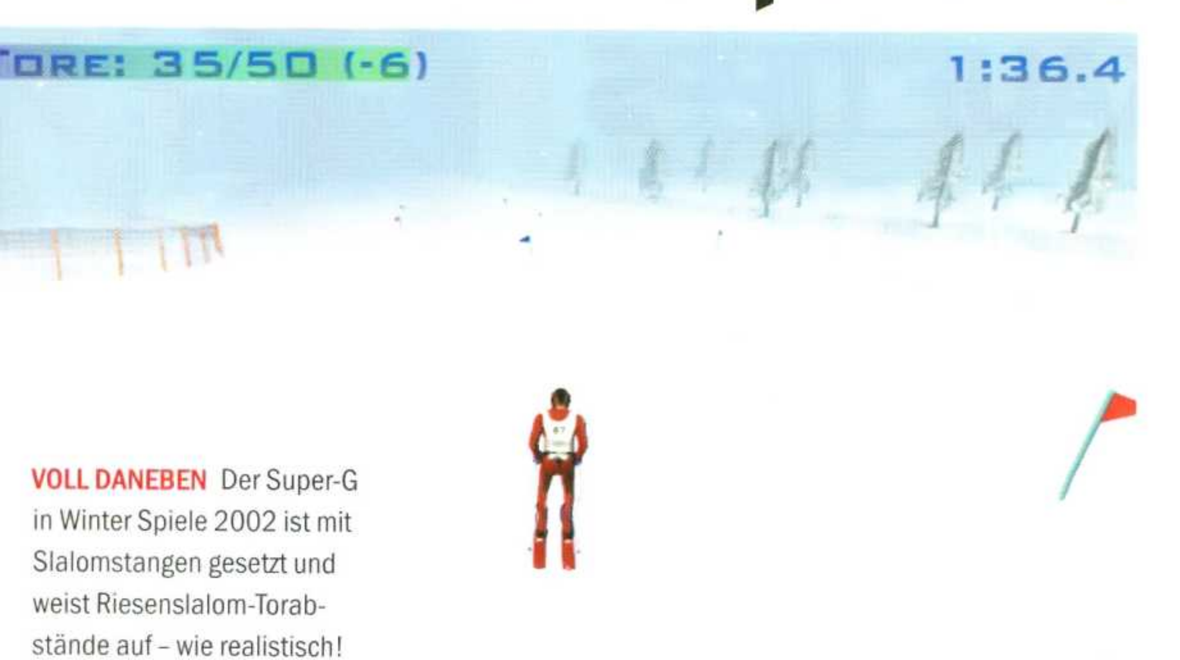
CHARTS

Die beliebtesten Sport- und Rennspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Spiel	Genre / Anbieter
1	- 28%	**FIFA 2002**	Fußball-Simulation | EA Sports
2	- 23%	**NHL 2002**	Eishockey-Simulation | EA Sports
3	▲ 9%	**Colin McRae Rally 2.0**	Rallye-Simulation | Codemasters
4	▲ 9%	**Need for Speed: Porsche**	Rennspiel | EA Games
5	▲ 7%	**MS Flight Simulator 2002**	Flugsimulation | Microsoft
6	▲ 6%	**RTL Skispringen 2002**	Skisprung-Simulation | VCC/RTL
7	▼ 5%	**Tony Hawk's Pro Skater 2**	Fun-Sport | Activision
8	▲ 4%	**Rally Championship 2002**	Rallye-Simulation | Ubi Soft
9	▲ 3%	**F1 Racing Championship**	Formel-1-Simulation | Ubi Soft
10	▼ 3%	**Grand Prix 3**	Formel-1-Simulation | Infogrames

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

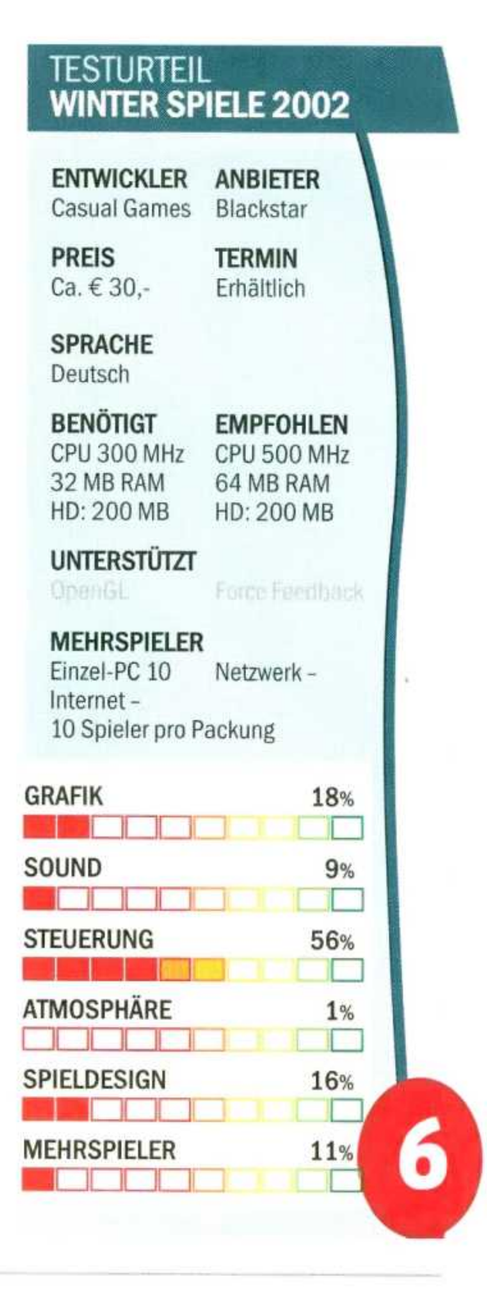
Winter Spiele 2002



VOLL DANEBEN Der Super-G in Winter Spiele 2002 ist mit Slalomstangen gesetzt und weist Riesenslalom-Torabstände auf – wie realistisch!

Angesichts dieses „Spiels" sollte Blackstar **vor Scham im Schnee versinken.**

Mit **Winter Spiele 2002** liefert Blackstar nach den PC-Umsetzungen zu **Der Schuh des Manitu** und **Popstars** einen weiteren Kandidaten für den Wertungskeller ab. Das Programm, das offensichtlich anlässlich der Olympischen Winterspiele in Salt Lake City hastig zusammengeschustert wurde, ist in allen Belangen einfach nur schlecht. Allein inhaltlich schlagen Sportfans die Hände über dem Kopf zusammen, denn von den vier Disziplinen Abfahrt, Super-G, Snowboard und Skispringen sind die ersten drei jeweils mit Fehlern oder Schlampigkeiten überfüllt. Beispielsweise ist der Super-G mit Slalomtoren gesteckt, die Abstände entsprechen engen Riesentorlauf-Radien. Die Snowboard-Abfahrt – oder was immer das sein soll – gibt's in dieser Form schon gleich gar nicht bei Olympischen Spielen. Klar, die Steuerung ist mit Pfeiltasten oder Joystick einfach, allerdings ist das Verhältnis zwischen der Geschwindigkeit des Athleten und der Reaktion auf die Eingabe mitunter völlig unpassend. Wider allen Versprechungen auf der Packung ist **Winter Spiele 2002** in Sachen Grafik, Sound, Musik und Animationen unterhalb der Schmerzgrenze – kaufen Sie **Salt Lake 2002** von Eidos! GEORG VALTIN

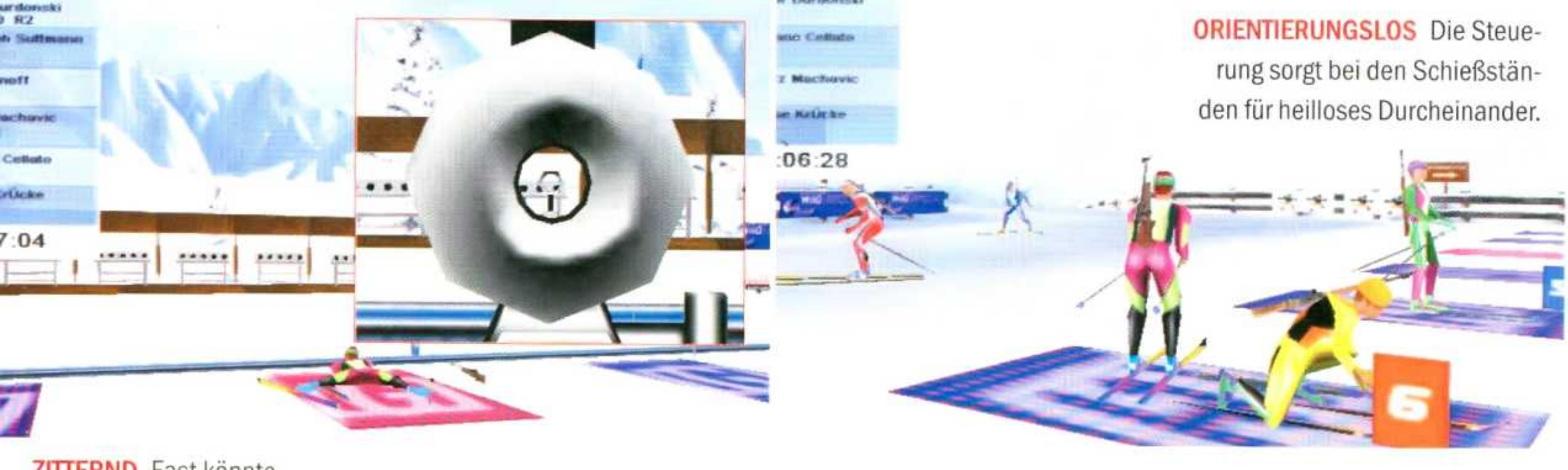

TESTURTEIL
WINTER SPIELE 2002

ENTWICKLER Casual Games
ANBIETER Blackstar
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 32 MB RAM, HD: 200 MB
EMPFOHLEN CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HD: 200 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 10, Netzwerk -, Internet -, 10 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	18%
SOUND	9%
STEUERUNG	56%
ATMOSPHÄRE	1%
SPIELDESIGN	16%
MEHRSPIELER	11%

6

Biathlon 2002



ORIENTIERUNGSLOS Die Steuerung sorgt bei den Schießständen für heilloses Durcheinander.

ZITTERND Fast könnte man Angst bekommen, dass der eigene Athlet an Parkinson leidet.

Biathlon 2002 sollte **Sehnenscheidenentzündung 2002 heißen.**

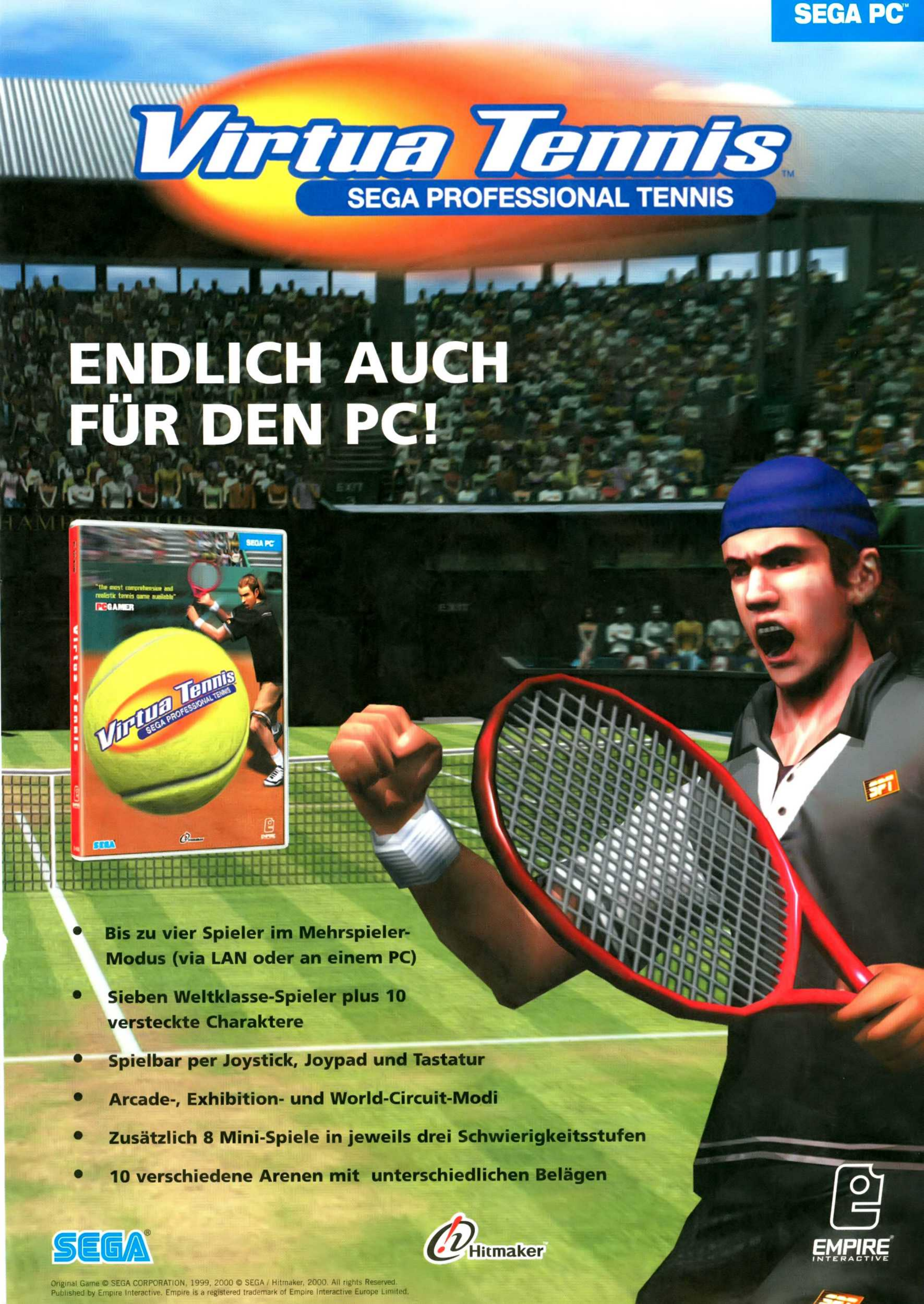
Wenn Sie sich **Biathlon 2002** zulegen – und das sollten Sie tunlichst vermeiden –, dann können Sie auch gleich noch zwei weitere Einkäufe auf Ihre Liste setzen: ein künstliches Handgelenk und ein neues Keyboard. Um die Athleten nämlich über Ihren Bildschirm wackeln zu lassen, müssen Sie wie blöd auf die Steuerungstaste prügeln und da dieser Vorgang nach jedem Schießstand fünf Minuten dauert, dürfte Ihre biologische Greif-Extremität nach zwei „Rennen" den Geist aufgeben. Schade um die Hand, gut für Ihre Nerven. Die Strecken sind langweiliger als eine Live-Übertragung vom Eisangeln, die Animationen der Biathleten wirken, als hätte ihnen jemand einen Zitteraal in den Anzug gesteckt, und das Fadenkreuz zuckelt am Schießstand so hemmungslos über den Bildschirm, dass jeder Treffer ein echter Sonntagsschuss ist. Unglückliche Schnellkäufer finden auf unserer CD/DVD den offiziellen Patch, der das Speichern und Laden eines Spielstands ermöglicht. Fazit: Wenn Sie Biathlon mögen, entmotten Sie lieber Ihren C64 und zocken **Winter Games.** JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL
BIATHLON 2002

ENTWICKLER Games Gang
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HD: 100 MB
EMPFOHLEN CPU 700 MHz, 128 MB RAM, HD: 100 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	15%
SOUND	5%
STEUERUNG	8%
ATMOSPHÄRE	1%
SPIELDESIGN	3%
MEHRSPIELER	-%

5


SEGA PC™
Virtua Tennis™
SEGA PROFESSIONAL TENNIS
ENDLICH AUCH
FÜR DEN PC!
• Bis zu vier Spieler im Mehrspieler-Modus (via LAN oder an einem PC)
• Sieben Weltklasse-Spieler plus 10 versteckte Charaktere
• Spielbar per Joystick, Joypad und Tastatur
• Arcade-, Exhibition- und World-Circuit-Modi
• Zusätzlich 8 Mini-Spiele in jeweils drei Schwierigkeitsstufen
• 10 verschiedene Arenen mit unterschiedlichen Belägen
SEGA®
Hitmaker™
EMPIRE®
INTERACTIVE
Original Game © SEGA CORPORATION, 1999, 2000 © SEGA / Hitmaker, 2000. All rights Reserved.
Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Empire Interactive Europe Limited.



PGA Championship **Golf 2001**



ZWEISCHNEIDIG Während die Architektur der meisten Golfplätze sehr gelungen ist, wirkt die grafische Umsetzung veraltet.

Umfangreiche und sehr genaue **Golfsimulation für Einsteiger und Profis** mit schwacher Grafik.

Bei **PGA Championship Golf 2001** handelt es sich um eine aufpolierte Version der ordentlichen 2000er-Ausgabe. Die Golfsimulation ist vor allem vielseitiger geworden, allein 20 zusätzliche Plätze sind auf einer Extra-CD enthalten. Die dafür verwendeten, neuen Texturen und Objekte lassen sich auch für den Editor zum Erstellen eigener Anlagen nutzen. Außerdem wurde der Multiplayer-Modus für Spiele über Internet, Modem oder im Netzwerk komfortabler gestaltet. Der Titel besticht wie sein Vorgänger durch eine sehr einfache, exakte Steuerung, egal ob Sie die Trueswing- (Mausbewegung wird als Schlagschwung genommen) oder Drei-Klick-Variante wählen. Die Ballphysik ist sehr akkurat, lediglich an den Übergängen zwischen verschiedenen Bodenbelägen bemerken Kenner kleine Unstimmigkeiten. Die Vielfalt an Spielmodi und Optionen ist ein weiterer Pluspunkt der Golfsimulation, die Profis und Einsteiger gleichermaßen bedient. Ins Kalkül ziehen sollten Sie, dass Microsofts ähnlich umfangreiches Referenzprodukt **Links 2001** mit deutlich besserer Grafik für etwa den gleichen Preis erhältlich ist.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL
PGA GOLF 2001

ENTWICKLER	ANBIETER
Sierra	Vivendi Univ.
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 40,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 166 MHz 32 MB RAM HD: 150 MB	CPU 500 MHz 128 MB RAM HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 2 Internet 32 2 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

GRAFIK	64%
SOUND	51%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	64%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	79%

78

Eisenbahn.exe **Professionell**

Schon wieder eine Modelleisenbahnsimulation, **diesmal für die Technikfreaks.**



NACHHOLBEDARF Die Grafik ist zwar ansehnlich, für akzeptable Darstellungsgeschwindigkeit wird aber eine High-End-Grafikkarte benötigt.



TROSTLOS Die Piktogramme sind nicht selbsterklärend, auch Maustips gibt es nicht.

Nachdem sich letzten Monat die Landschaftsbauer unter den Modellbahnfans an **Trainz** ergötzen konnten, sind nun die Techniker an der Reihe. Denn **Eisenbahn.exe** weist ein einfaches, aber voll funktionsfähiges Signalsystem auf. Beliebig viele Weichen und Signalanlagen können per Hand und per Überfahren eines Schienenstücks geschaltet werden – wer gut plant, kann dutzende Lokomotiven autonom über die Gleise fahren lassen.

Doch vor einen solchen Erfolg haben die Programmierer den Schweiß gesetzt. Dem Editor ist mit seinen unbeschrifteten und wild auf dem Bildschirm verteilten Funktionsknöpfen nur mit Mühe eine ansehnliche Landschaft zu entlocken, ein funktionierendes Schienensystem kann hingegen relativ einfach verlegt werden.

Die Grafik von **Eisenbahn.exe** darf als gelungen bezeichnet werden – allerdings ist selbst deren Genuss mit Arbeit behaftet. Die Kamera lässt sich nur mit viel Mühe zähmen. Überzeugender ist das „Fahrmodell“: Anstatt das Verhalten von Modellbahnen zu simulieren, orientiert sich **Eisenbahn.exe** an den trägen, realen Vorbildern.

HARALD WAGNER

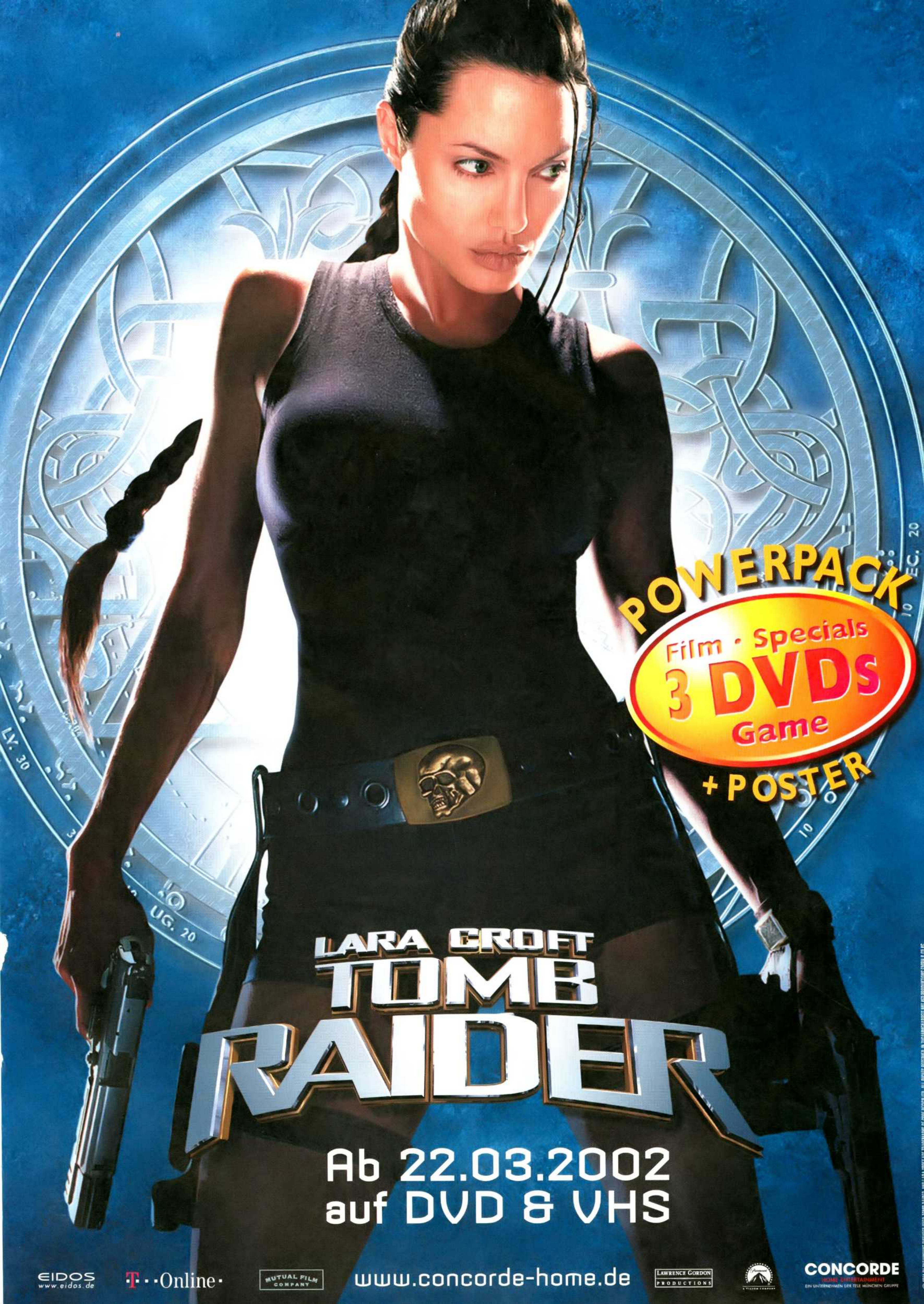


TESTURTEIL
EISENBAHN.EXE

ENTWICKLER	ANBIETER
Soft. Untergrund	Soft. Untergrund
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 400 MHz 64 MB RAM HD: 180 MB	CPU 700 MHz 128 MB RAM HD: 180 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet - 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

GRAFIK	60%
SOUND	45%
STEUERUNG	24%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	45%
MEHRSPIELER	-

38


POWERPACK
Film · Specials
3 DVDs
Game
+ POSTER
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
Ab 22.03.2002
auf DVD & VHS
EIDOS
www.eidos.de
T··Online·
MUTUAL FILM COMPANY
www.concorde-home.de
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS
CONCORDE

BOROS

<GO TO>./MU

INTERNATIONAL + +

LOADING

EIN NEUES, GROSSES, GLITZERNDES DING, WIE DU NOCH KEINS GESEHEN HAST. DRÜCK DIE KNÖPFE. ES GEHÖRT DIR. ES IST FUNKY, STYLISH, KREATIV. ES IST 24 STUNDEN FÜR DICH DA. ES IST 24 STUNDEN WELTWEIT VERNETZT, 24 STUNDEN INTERAKTIV MIT DIR. HOL ES DIR AUFS TV, HOL ES DIR AUF DEN PC. SIEH ES AN, ES IST SCHÖN UND INTERESSANT. ES KLINGT GUT. ES TUT JEDE SEKUNDE ETWAS NEUES UND HEISST VIVA PLUS.

SIC/ TV PLUS

+ + + + + + + + + + INFORMATIV + + + + + + + + + + INTERAKTIV + + + + + + + +

WWW.VIVAPLUS.TV ODER AOL KEYWORD: VIVAPLUS





SCHMIDT & PARTNER, Tel. (0 71 52) 35 41 90
STEALTH
COMBAT
Adrenalin pur in einem taktischen 3D-Action-Spiel
kämpfen, infiltrieren, sabotieren und beschützen
Nonstop-Action in Boden- und Luftfights
Ab 25.02.2002 im Handel!
Grenzenlos kreativ
MODERN GAMES
UVP 25,99 €
www.stealthcombat.de
published by MODERN GAMES

TIPPS&TRICKS



Command & Conquer: Renegade

Endlich erleben Sie das spannende C&C-Universum in feinstem 3D-Gewand. **Die Komplettlösung dazu erhalten Sie von uns.**

Waffenstarrend stapfen Sie mit der Hauptfigur Havoc auf den feindlichen Nod-Stützpunkt zu. Raketensoldaten auf verschiedenen Türmen, Abwehrtürme und zu allem Überfluss noch ein einsatzbereiter Obelisk des Lichts: Ihre Spielfigur hat es wahrhaftig nicht leicht. **Command & Conquer: Renegade** bringt Ihre Maustasten förmlich zum Glühen. An jeder Ecke lauern neue Nod-Einheiten und feindliche Fahrzeuge aller Art. Damit Sie von Anfang an wissen, wo es langgeht, haben wir uns für Sie schon durch die komplette Spielwelt hindurchgearbeitet und alle Zwischen- und Endgegner besiegt. Mithilfe unserer Komplettlösung legen Sie spielend die gegnerischen Kraftwerke, Waffenfabriken und Raffinerien lahm und bringen den Tiberium-Nachschub zum Erliegen.



Sid Meier's Sim Golf

In deutschen Landen einem Golfclub beizutreten, ist nicht unbedingt billig. Machen Sie das Ganze doch lieber am PC-Bildschirm und errichten Sie Ihre eigene Anlage: Sid Meier macht es mit seinem neuesten Streich möglich. Von uns bekommen Sie die wichtigsten Einsteigertipps an die Hand, damit in Ihre Klubkasse recht schnell viele Moneten hineinwandern.



Civilization 3

Noch nie **Civilization** gespielt, aber dennoch neugierig? Kein Problem! Mit unseren Einsteiger-Tipps wird aus Ihnen im Handumdrehen ein waschechter **Civilization**-Profi. Wir helfen Ihnen dabei, von Anfang an alles richtig zu machen. Egal, ob Städtebau, Weltwunder, Wirtschaft oder Forschung – wir geben Tipps für alle Bereiche Ihrer Zivilisation.

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)

Wenn Sie gedacht haben, der Krieg sei nach dem Durchspielen der Singleplayer-Kampagne vorbei, haben Sie sich getäuscht. Wir bereiten Sie mit unseren allgemeinen Tipps bestens auf die Herausforderungen des Mehrspielermodus vor. Wenn Sie unsere Tipps zum richtigen Umgang mit den Waffen gelesen haben, hat Ihr Gegner nichts mehr zu lachen.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Medal of Honor: Allied Assault, Komplettlösung
2. Operation Flashpoint: Red Hammer, Komplettlösung
3. Return to Caste Wolfenstein (dt.), Komplettlösung

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Stronghold-Cheats
2. Battle-Realms-Komplettlösung
3. Ghost-Recon-Komplettlösung

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Sackgasse in **Return to Castle Wolfenstein (dt.)**

Ich habe bei RtCW ein Problem im dritten Level: Ich finde einfach keinen Weg in die Raketenbasis – was mache ich falsch?

MARKUS BRANDT, PER E-MAIL



Christian Müller:

Steigen Sie zu Beginn des Levels aus dem Truck und bleiben Sie unbeobachtet. Warten Sie in aller Ruhe den ersten Raketenstart ab und verstecken Sie sich dann einfach auf der Verladeplattform mit den Gasflaschen. Nach einiger Zeit aktiviert ein Arbeiter den Kran und Sie schweben ins Innere der Basis.

Ingenieure in **Empire Earth**

Trotz eurer guten Ratschläge habe ich immer noch nicht verstanden, wie ich Ingenieure produzieren kann. Ich würde diese Einheiten gern einsetzen, damit ich Bunker und Stacheldrahtverhaue errichten kann. In den Spieleinstellungen kann ich nur Grafik, Sound und so weiter verändern. Könntet ihr mir bitte genauer erklären, wie man Ingenieure produzieren kann?

SAYAJIN, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Um an die gewünschten Einheiten oder Gebäude zu gelangen, benutzen Sie den Editor von **Empire Earth**. Starten Sie das Spiel und wählen Sie „Spielwerkzeuge"/„Szenarien-Editor" aus. Klicken Sie unten am Bildrand auf die Schaltfläche „Spieler" (Kopf-Symbol). Dort klicken Sie den Technik-Baum an. Suchen Sie im rechten Fenster (deaktivierte Techniken) die gewünschte Einheit und aktivieren Sie diese mit der entsprechenden Taste. Bunker und Stacheldraht sind unter der Schaltfläche „Gebäude" zu finden. Zuletzt speichern Sie das Szenario ab. Für den Spielmodus Zufallskarte funktioniert das Ganze leider (noch) nicht.



Der Kopf von Draconis in **Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal**

Könnt ihr einem verzweifelten Thron-des-Bhaal-Spieler helfen? Ich versuche schon seit Tagen, an den Kopf von Draconis zu gelangen, schaffe es aber nicht, den Drachen zu besiegen!

PETER, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Um in dem Spiel an den Kopf des Drachen Draconis zu kommen, müssen Sie ihn gar nicht unbedingt besiegen. Versuchen Sie stattdessen folgenden Trick: Laufen Sie mit Ihrem Hauptcharakter in Richtung Draconis und drücken Sie sofort auf Pause. Geben Sie Ihrer Figur den Befehl, Draconis anzusprechen. Gleichzeitig weisen Sie den Dieb in der Gruppe an, Draconis zu bestehlen. Wählen Sie danach wieder den Hauptcharakter aus. Jetzt kommt es auf das Timing an – kurz bevor der Dialog beginnt, klicken Sie auf den Boden, um damit den Gesprächsbefehl aufzuheben. Ein Quäntchen Glück ist jetzt alles, was Sie noch brauchen, damit Ihr Dieb den Kopf entwendet. Nutzen Sie unbedingt die Quicksave-Funktion, um das Ganze nicht immer von vorne wiederholen zu müssen, falls der Dieb scheitern sollte.

Belagerung in **Stronghold**

Ich habe eure Tipps zu Stronghold gelesen, komm aber einfach mit den Belagerungen nicht klar. Könnt ihr das nicht noch mal näher beschreiben? Das wäre super.

DANIEL S., PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Wenn Sie eine Belagerung durchführen, versuchen Sie am besten, so viele Bogenschützen wie möglich zu benutzen. Bewegen Sie sich langsam auf den Gegner zu. So wird dieser Sie nicht gleich erkennen und Sie können die von dieser Stelle zu erreichenden Einheiten leicht aus dem Weg räumen. So können Sie auch im höchsten Schwierigkeitsgrad bei den drei Belagerungen in der Kriegskampagne erfolgreich sein. Um schnell an Waffen zu gelangen, ist es ratsam, einen Armbrustmacher, einen Streitkolbenmacher, zwei Gerbereien und eine Käserei zu erstellen. Bauen Sie zudem viele Pechgruben, denn Feuer ist gegen alle Einheiten sehr effektiv. Hunde sollten Sie gegen Reiter

Die PC-Games-Experten

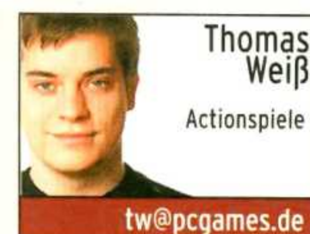












einsetzen. Mörderlöcher helfen gegen alle Einheiten, während ein großer Burggraben mehr Zeit für die Schützeneinheiten herausschlägt. Um in der letzten Wirtschaftsmission erfolgreich zu sein, muss man alle Lebensmittel anbauen. Erhöhen Sie dann die Steuern – und der Sieg ist Ihnen kaum noch zu nehmen.

Die siebte Mission der Engländer in **Empire Earth**

Ich habe folgendes Problem: Bei der siebten Mission der Engländer-Kampagne, Der Krieg gegen Napoleon, muss man ja zuerst General Junot vertreiben. Danach hat man die Aufgabe, die französische Armee bei Talavera zu besiegen. Bei mir ist jedoch die diplomatische Haltung im Menüfenster zur französischen Armee auf befreundet eingestellt und kann nicht verändert werden. Ich kann die Franzosen somit nicht angreifen und die Mission fortsetzten.

Wissen Sie, woran das liegen könnte? Ich wäre froh, wenn Sie mir helfen könnten.

JOHANNES KAMM, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Das von Ihnen geschilderte Problem hängt einfach damit zusammen, dass programmseitig ein Spieljahr nach der Kapitulation Junots vergehen muss, bevor das französische Heer angegriffen werden kann. Nutzen Sie also die Zeit, um Ihre Wirtschaft voranzutreiben und das Heer vorzubereiten.

Fragen zu **Desperados und Wiggles**

Ich habe mehrere Fragen zu den beiden im Betreff angeführten Spielen!

DANIEL JORKE, PER E-MAIL

Desperados:

In der 9. Mission (Nachtfeuer) habe ich schon alle Wachen, bis auf die am Lagerfeuer, aus dem Weg geräumt. Wenn ich dann aber die Geisel befreie, bemerkt dies entweder eine Wache oder der Mann mit dem Sombrero und rennt zum Lagerfeuer. Ich habe auch versucht, die beiden mit der Hilfe von Kate auszuschalten. Trotzdem erscheint dann entweder: „Die Leute am Lagerfeuer haben Sie entdeckt" und darunter „Mission verloren". Wie kann ich diese Mission denn schaffen, wenn entweder die Leute am Lagerfeuer mich entdecken oder die Mission ohne eine weitere Erklärung verloren ist?



Lars Theune:

Die Gegner am Lagerfeuer können Sie gleich zu Beginn der Mission aus dem Weg räumen. Wählen Sie dazu Cooper aus und verstecken Sie die anderen Teammitglieder am Kartenrand. Kriechen Sie dann mit Cooper durch den Fluss und zum Gebüsch, das sich in der Nähe des Lagerfeuers befindet. Von hier aus können Sie die beiden Wachen mit dem Messer erledigen. Versuchen Sie so leise wie möglich vorzugehen, um die schlafende Wache nicht zu wecken. Den schlafenden Cowboy am Baum schicken Sie mit einem Faustschlag ins Land der Träume.

Wiggles:

1. Nachdem ich die Schmelze erfunden habe, sollte ich ja Eisen herstellen können. Doch bei mir ist das Schild rot (sprich, es kann also weder gebaut noch erfunden werden). Darunter stehen die Anforderungen für dieses Produkt. In diesem Fall sind es Pilzstämme und Eisenerz. Da in der Beschreibung der Schmelze steht, dass Eisen aus Steinen herausgeschmolzen wird, frage ich mich, warum ich kein Eisen produzieren kann. Denn Steine und Pilzstämme habe ich genug auf Lager.

2. Kann man irgendwie das Talent „Metall" bei den Wiggles gezielt trainieren?



Florian Weidhase:

Mit dem „Stein" bei der Schmelze ist Gestein gemeint. Sie befinden sich offensichtlich noch in der Urwald-Ebene. Später finden Sie nämlich beim Graben von Gängen und Höhlen auch Eisenerzbrocken. Zu dem zweiten Teil Ihrer Frage: Sobald Sie Eisen finden, können Sie die Fähigkeit „Metall" gezielt trainieren. Lassen Sie „Metall"-Wiggles bevorzugt Eisenvorkommen abbauen und in Eisen verarbeitenden Betrieben schuften. Tipp: Auf www.pcgames.de finden Sie die Komplettlösung zu Wiggles.

Und **so** geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest?
Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?
Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (**siehe Kästen**)
Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**tipps@pcgames.de**)
Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken – **Kennwort: PC Games hilft.**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.

Einsende**hinweise**

Senden Sie Ihre Tipps an:
E-Mail: tipps@pcgames.de oder die unten stehende Adresse – **Kennwort: Lesertipps.**
Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig:
Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: PC Games hilft, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth













Cheats zu Aliens vs. Predator 2 (dt.)

Gibt es eigentlich Cheats, die bei AvP 2 (dt.) funktionieren? Ich hab' welche ausprobiert, aber es funktioniert nicht. Hab ich sie falsch eingegeben? Wie muss ich sie eingeben? Wo finde ich die Cheats?

„BAUERNSEPPE", IM FORUM



Rüdiger Steidle:

Drücken Sie die Eingabetaste und geben Sie zuerst <cheat>, dann ein Leerzeichen und schließlich den gewünschten Cheat ein:

Cheat	Auswirkung
Mpcanthurtme	Unverwundbar
Mpschuckit	Alle Waffen und Munition
Mpsmithy	Volle Rüstung
Mpkohler	Volle Gesundheit
Mpstockpile	Volle Munition
Mpbunker	Unendliche Munition
Mpxfiles	Alle Levels wählbar
Mpdeathtoall	Tötet alle Gegner

Achtung: Bei der deutschen Version müssen Sie für < und > die Umschalt- und Komma- beziehungsweise Umschalt- und Punkttaste drücken.



VOLL KORREKT Achten Sie unbedingt darauf, nach dem <cheat> ein Leerzeichen einzugeben, sonst funktionieren die Cheats nicht.

Startschwierigkeiten bei Baldur's Gate 2: Schatten von Amn

Ich habe bei Baldur's Gate 2 einige Probleme. Vielleicht genügt auch erst mal ein kleiner Tipp. Ich komme nicht durch die Portale im ersten Level (Irenicus Dungeon). Benötige ich dafür einen speziellen Schlüssel? Ich habe aber nur einen kleinen, blauen Blitzschlüssel, mit dem ich nichts anfangen kann. Wie komme ich weiter?

DOMINIK HOFMANN, IM FORUM



Georg Valtin:

Die Portale im Irenicus Dungeon lassen sich erst benutzen, nachdem Sie mehrere Aufgaben in diesem Level gelöst haben. Unter anderem müssen Sie einem Golem eine Energiezelle besorgen, die Sie bei dem Gefangenen Rielev finden. Wenn Sie den ganzen Abschnitt gemeistert haben, sollten die Portale eigentlich passierbar sein. Vergessen Sie auch nicht, mithilfe der Tab-Taste alle Schränke, Truhen usw. aufzuspüren, um sie zu durchsuchen. Ein spezieller Schlüssel ist für die Portale nicht nötig.

Munitionsprobleme bei Alone in the Dark 4

Ich habe mir das Spiel Alone in the Dark 4 gekauft und damit ein Problem. Ständig tauchen auf der Insel neue Monster auf. Die Munition reicht aber vorne und hinten nicht. Gibt es da irgendeinen Trick?

FRANK BOLLER, PER E-MAIL



Daniel Ch. Kreiss:

Egal, wie viele Monster Sie vernichten, es werden immer neue ins Spiel gesetzt. Sie können aber Munition sparen, wenn Sie zum Beispiel einen Raum einfach nur durchqueren müssen. Benutzen Sie die Taschenlampe und zielen Sie mit der Waffe auf das Monster – aber nicht schießen. Der Gegner wird immer weiter zurückweichen, so dass Sie ohne Probleme den Bereich durchqueren können.

Diverse Fragen zu Airline Tycoon

Seit einiger Zeit zocke ich Airline Tycoon und habe zu verschiedenen Sachen einfach keine Lösung parat:

1. Was mache ich bei einem Virenangriff?

2. Kann ich die Geldstrafe für Sabotageakte umgehen?

MARTIN SCHNEIDER AUS HAMBURG, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Zu 1: Wenn Sie Opfer eines Virenangriffs geworden sind, nehmen Sie die Postkarte von der Tafel in Dr. Uhrigs Büro und geben sie im Personalbüro ab. Dann können Sie die Tabletten gegen Viren aus der Schublade nehmen.

Zu 2: Wenn der Flughafenleiter eine Geldstrafe von einer Million Mark wegen Sabotageakten aussprechen will, drücken Sie einfach die rechte Maustaste und umgehen so diese Strafe.

Der Endkampf bei MDK 2

Ich versuche schon seit langem, das Spiel MDK 2 zu Ende zu bringen, scheitere aber immer im Endkampf. Bitte gebt mir doch einen Tipp, wie ich das schaffen soll!

DOMINIK CARSTENS, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Im Schlusskampf von **MDK 2** gehen Sie am besten wie folgt vor: Max und Kurt schießen, was das Zeug hält. Sammeln Sie zunächst den Pusto-Matic ein. Ist Zizzy stark geschwächt, werden Sie in seine Innereien gesogen. Dort schießen Sie so lange Atomic-Toasts in die Lungenflügel rechts und links, bis diese zerplatzen. Sobald Sie die herumhüpfenden Augen sehen, schalten Sie auf den Pusto-Matic um. Pusten Sie nun die Augen in je eine Öffnung im Boden. Sind die Augen dort fest verankert, schnappen Sie das auf dem Rand platzierte Plutonium. Sobald Sie sich in Dr. Hyde verwandelt haben, gilt es, dem Herz und den anderen Organen zu Leibe zu rücken. Springen Sie dazu auf die immer wieder erscheinenden Luftblasen, um näher an die Organe zu kommen, und schlagen Sie dann zu. Sind alle Organe erledigt, können Sie das Gehirn entweder mithilfe des Atomic-Toasters oder in Gestalt von Dr. Hyde zerstören.

Der Hallenmodus in FIFA 2002

Ich bin seit FIFA 98 ein großer Fan der FIFA-Serie. Aber seit FIFA 99 vermisse ich den von mir geliebten Hallenmodus. Bei FIFA 2002 kann man ja sehr viele Turniere freischalten, aber leider keinen Hallenmodus! Nun hat mir ein Freund erzählt, es gäbe eine Möglichkeit, wie man den Hallenmodus bei FIFA 2002 doch aktivieren kann. Man muss anscheinend ein bestimmtes Turnier dreimal durchspielen. Ist da was dran? Gibt es wirklich diesen Hallenmodus?

OLIVER SCHWARZ PER E-MAIL



Harald Wagner:

Tatsächlich lässt sich bei **FIFA 2002** ein Hallenmodus aktivieren. Das erfordert aber etwas Geduld. Wenn Sie zum Beispiel mit allen Bundesligamannschaften die Liga-Meisterschaft einmal gewonnen ha-

ben, ist der Hallenmodus verfügbar. Sie können es sich dadurch vereinfachen, dass Sie die Spiellänge auf kurz stellen und den Schwierigkeitsgrad ganz nach unten setzen.

„Bananenflanken" bei FIFA 2002

In eurer Ausgabe, in der ihr FIFA 2002 getestet habt, steht, dass man den Ball auch bei einem normalen Schuss (keine Standardsituation) anschneiden kann. Jetzt frage ich mich: Wie macht man das? Der Computer schießt außerdem die Bälle immer so hoch, dann dreht er ihn an und der Ball landet im Dreieck des Tores. Wenn ich normal schieße, fliegt der Ball meist flach, hart und daneben.

BEN PETER, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Seltsamerweise wird diese Technik nicht in der Anleitung erwähnt. Für einen Dreher ins Tor setzen Sie die gleichen Tasten ein, die man auch bei Standardsituationen benutzt. Nur mit dem Unterschied, dass man keinen Pfeil zur Orientierung hat, sondern während des Schusses diese Taste gedrückt hält. Je länger Sie die Taste drücken, desto enger ist die Flugbahn, die der Ball zieht. Wenn Sie ein Gamepad besitzen, sind es die so genannten „Schultertasten", die Sie betätigen sollten – also diejenigen, die Sie mit dem linken und rechten Zeigefinger erreichen.

Geldprobleme bei Car Tycoon

Gibt es nicht irgendeinen coolen Trick, um in Car Tycoon schnell an viel Kohle heranzukommen? Wäre super, wenn ihr mir antworten könntet.

SIMON BELLOF, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Es gibt einen Trick, mit dem man nie wieder Geldprobleme in **Car Tycoon** haben wird: Starten Sie ein neues Spiel. Gehen Sie dann auf die eigene Fabrik und entwickeln Sie ein Auto mit den Teilen, die im Lager zur Verfügung stehen. Lassen Sie anschließend das Auto in Produktion gehen. Der Vertrieb im Autohaus muss ebenfalls aktiviert werden. Nutzen Sie dort das ganze Platzangebot aus. Belegen Sie alle Plätze mit dem einzigen Modell. Nun gehen Sie zurück zum Autohaus und geben auf jeden Platz (auf jedes Auto) den maximalen Rabatt. Dieser beträgt 50 Prozent. Jetzt klicken Sie in der Fabrik bei der Autoansicht den Preis des Autos an und heben ihn auf 200.000 an. Das gaukelt den Käufern wahre Schnäppchen vor und lässt sie unbesehen zugreifen.

Probleme bei Salt Lake 2002

Welche Tipps können Sie mir für Salt Lake 2002 geben, damit ich endlich ein paar Goldmedaillen gewinne?

DANIEL BREITBACH, PER E-MAIL



Georg Valtin:

1. Verwenden Sie bei der Abfahrt nicht die Bremsen-Tasten, sondern gehen Sie stattdessen vor engen Kurven einfach kurz aus der Hocke, um nicht zu viel Geschwindigkeit zu verlieren.
2. Da die Steuerung etwas träge reagiert, sollten Sie beim Snowboard-Parallel-Slalom und dem Slalom immer schon kurz vor dem Tor mit dem Schwung ansetzen.
3. Fahren Sie beim Skispringen erst dann los, wenn die Windanzeige Aufwind anzeigt, um die größten Weiten zu erzielen.
4. Absolvieren Sie beim Trick-Ski-Wettbewerb unbedingt erst einmal einige Probesprünge, um sich an das Timing und die Reihenfolge der Tastatur-Eingaben zu gewöhnen.
5. Achten Sie beim Bobfahren darauf, dass Sie nicht zu hoch in die Kurven einfahren, da sonst das Gefährt leicht umkippen kann.

Neulinge bei F1 Racing Championship

Ich habe mir kürzlich die Rennsimulation F1 Racing Championship gekauft, es ist aber mein erstes Spiel dieser Art und ich würde mich freuen, wenn Sie mir einige Anfängertipps geben könnten.

PATRICK STEIGER, PER E-MAIL



Harald Wagner:

Als Neuling sollten Sie alle Fahrhilfen zunächst auf 100 % stellen. Wenn Sie etwas geübter sind, können Sie die Einstellungen bequem Ihren Leistungen entsprechend verändern, bis Sie die optimalen Werte gefunden haben.

Verschiedene Wagen, wie zum Beispiel der Benetton oder Arrows sind einfach zu fahren und eignen sich daher gut für Anfänger. Wenn Sie das Spiel nur mit der Tastatur spielen, sollten Sie das ABS und die Schleuderkorrektur auf 100 Prozent stellen.

Versuchen Sie auch einmal folgenden Trick: Bleiben Sie im Training in der Box. Mithilfe der Tasten F5 und F6 können Sie sich in das Cockpit eines Gegners versetzen. Damit haben Sie eine gute Hilfe, die Ihnen zeigt, wie die Computerfahrer die verschiedenen Kurven angehen.

Wenn Sie beim Start die Reifen durchdrehen lassen, haben die Pneus sofort die nötige Temperatur fürs Rennen. Fahren Sie hingegen ohne Kickstart los, brauchen die Reifen etwa sieben Runden, um auf die richtige Temperatur zu kommen. Den Reifendruck sollten Sie etwas niedriger als die Standardeinstellungen einstellen.

Fahren Sie möglichst nicht durchs Kiesbett, um Zeitstrafen wegen möglichen Abkürzungen zu vermeiden.

Cheats in Colin McRae 2.0

In Ausgabe 01/2002 habt ihr auf Seite 204 Cheats für Colin McRae 2.0 abgedruckt. Nur, ich krieg' die nicht gestartet! Wo bitte soll ich die Cheats genau eingeben? Muss ich noch irgendeine Taste drücken? Bitte helft mir!

TIMM STOLTEN, PER E-MAIL



Lars Theune:

Erstellen Sie ein neues Fahrerprofil, geben Sie ein beliebiges Kennzeichen ein und dann den entsprechenden Cheat als Namen. Danach kann man sofort unter Optionen einen neuen Eintrag „Cheats" erkennen. Dort werden die aktivierten Cheats angezeigt. Nicht erkennbar sind dort zum Beispiel freigeschaltete Autos – die sieht man aber bei der Fahrzeugwahl.



FREIGESCHALTET Schauen Sie immer im Optionsmenü nach, ob Ihr gewünschter Cheat freigeschaltet wurde. Hier können Sie ihn dann nach Belieben ein- oder ausschalten.

Cheats

Hidden & Dangerous

Geben Sie während des laufenden Spiels **IAMCHEATER** ein, um den Cheat-Modus zu starten. Daraufhin hören Sie ein Klick-Geräusch zur Bestätigung. Falls dies nicht der Fall ist, geben Sie den Code einfach noch einmal ein. Anschließend ist die Eingabe der folgenden Codes möglich.

Cheat	Wirkung
Killthemall	Alle Gegner im Level beseitigen
Goodhealth	Heilung
Nohits	Gegnerische Treffer sind wirkungslos
Allitems	Alle Waffen
Openalldoor	Alle Türen werden geöffnet
Enemyf	Gegnerblick von vorn
Enemyb	Gegnerblick von hinten
Resurrect	Wiederauferstehung
Gamedone	Mission erfolgreich beenden
Gamefail	Mission erfolglos beenden
Laracroft	Uniform à la Lara Croft
Playercoords	Koordinaten anzeigen
Debugdrawwire debugdrawvolumes	Verschiedene Grafik-features
Funnyhead	Deformierte Köpfe
Showtheend	Abschlussvideo anzeigen

REDAKTION

Operation Flashpoint

Bevor Sie die Cheats eingeben können, müssen Sie erst die **Shift**-Taste gedrückt halten und zusätzlich die **Minus**-Taste auf dem Ziffernblock drücken. Anschließend geben Sie den gewünschten Cheat ein.

Cheat	Wirkung
Savegame	Speichern des Spielstandes (während des Spiels)
Endmission	Mission beenden (während des Spiels)
Campaign	Alle Missionen freischalten (im Hauptmenü)
Iwillbetheone	God-Mode (während des Spiels)

Achtung: Bei dem Cheat „Campaign" werden die Dateinamen aller Missionen angezeigt. Wenn Sie dann eine Mission zu Ende gespielt haben, müssen Sie den Cheat erneut eingeben, um zur nächsten Mission zu gelangen. PATRICK MEINHARDT (€ 15,-)

Aquanox

Starten Sie das Spiel mit den folgenden Kommandozeilen-Parametern: **-redrum -stendek**. Dadurch sind während des Spiels folgende Cheat-Tasten freigeschaltet:

Taste	Wirkung
[F7]	Unverwundbar
[F8]	Unsichtbar
[F10]	Mission automatisch erfolgreich beenden
[F11]	Mission manuell erfolgreich beenden
[F12]	Mission verlieren

REDAKTION

Anno 1602

Drücken Sie **Strg** + **Alt** + **Umschalt** + **W** und tippen Sie in die Eingabezeile links unten **2061** ein, gefolgt von Enter. Drücken Sie anschließend die **ß**-Taste, damit folgende Cheats aktiviert werden:

Taste	Wirkung
[Umschalt] + [M]	50 Goldstücke zusätzlich
[Umschalt] + [K]	1 Kanone mehr (Schiff muss aktiviert sein)
[Umschalt] + [T]	5 Werkzeuge mehr (Kontor muss aktiviert sein)
[Umschalt] + [H]	5 Holz mehr (Kontor muss aktiviert sein)
[Umschalt] + [Z]	5 Ziegel mehr (Kontor muss aktiviert sein)
[Umschalt] + [?]	Koordinaten anzeigen
[Umschalt] + [F8]	Achtfache Spielgeschwindigkeit

REDAKTION

RTL Skispringen 2002

Auch Hannawald und Co. können etwas Kleingeld immer gut gebrauchen. Wenn Sie kurz vor dem Absprung von der Schanze **F9** und **F10** gleichzeitig drücken, bekommen Sie am Ende des Sprungs 250.000 Dollar gutgeschrieben. Dabei ist es sogar egal, ob Sie landen oder nicht. Auch einige Cheats gibt es für das PC-Skisprungspektakel: Wenn Sie eine Saison gestartet haben, geben Sie nach dem Wachsen der Skier einen der folgenden Namen ein:

Name	Wirkung
Dieterthoma	Spezieller Springer
Jenseweißflog	Besserer Springer

REDAKTION

Leser-einsendungen

Die besten Tipps unserer Leser werden belohnt und abgedruckt.

1 Empire Earth

Es gibt eine Methode, den Gold- und Steinabbau zu beschleunigen. Dazu bauen Sie eine Siedlung, ein Stadtzentrum oder ein Kapitol direkt an eine Gold- oder an eine Steinmine – maximal ein Kästchen weit davon entfernt. Dann schicken Sie einen Ingenieur zur Mine und befehlen ihm den Abbau. Er muss jedoch direkt am Abbaufeld stehen. Er bewegt sich beim Abbauen nicht von der Mine weg, der Gold- bzw. Steinvorrat in der Statusleiste geht trotzdem schnell in die Höhe. Wenn es funktioniert, erkennen Sie das an den grünen Punkten, die aus seinem Rucksack aufsteigen. Bis zu sechs Ingenieure sind möglich, der Prozess beschleunigt sich entsprechend. Klappt es nicht sofort, reißen Sie die Siedlung ab und bauen Sie andernorts eine neue auf. AXEL KÜSTLER AUS GAGGENAU

2 Operation Flashpoint: Red Hammer

Am Startpunkt der Mission „Beschäftigung" befindet sich ein abgestellter BMP2. Wenn Sie sich gleich zu Beginn hineinsetzen, befielt der Sergeant der Truppe, ebenfalls einzusteigen. Übernehmen Sie die Kommandantenrolle, um einen Überblick über die Munitionsreserven zu haben. Sie können den BMP2 auch übernehmen, nachdem man Ihnen in Meaux das Kommando übertragen hat. Damit stellen die feindlichen Panzer am Flughafen kein Problem mehr dar. Wenn Sie die Versammlung in Saint Phillippe angreifen, erhalten Sie Verstärkung. ÁRPÁD GERÉD AUS WIEN

3 Battle Realms

Multiplayer-Trick für Partien ab 2 vs. 2. Der erste Spieler spielt den Drachen-Clan, der Partner den Lotus-Clan. Nachdem Sie eine Abwehr aufgebaut haben, nehmen Sie einen Ninja (vom Lotus-Clan) und senden Ihrem Mitspieler (Drachen-Clan) eine Nachricht, dass er das Drachenmonument bereitmachen soll. Dann tarnen Sie Ihren Ninja und gehen in die Nähe einer großen feindlichen Armee. Teilen Sie Ihrem Mitspieler mit, dass er nun das Monument benutzen soll – der Drache kann dann die ganze Armee des Gegners vernichten. Den Trick mit dem Ninja können Sie auch zum Ausspionieren der gegnerischen Basis nutzen. DOMINIK JENDEREK AUS RIEDSTADT

C

Civilization 3

Damit auch neue Jünger in der Civilization-Gemeinde einen guten Spielstart erleben, geben wir die wichtigsten Tipps für den Beginn.

Spieleinstellungen

Die folgenden Tipps sind dazu gedacht, Sie schnell und mit Erfolg in **Civilization 3** einzuführen. Die Wahl der Spielwelt ist dafür sehr entscheidend.

Weltgestaltung

Am besten lassen Sie die Grundeinstellungen so, wie sie sind. Es spielt sich auf Kontinenten leichter als auf einem Archipel oder einer Pangäa. Wer lieber mit wenigen Bergen spielt, kann das Weltalter auf fünf Milliarden Jahre stellen. Änderungen beim Klima und der Temperatur sorgen später für neue Herausforderungen.

Schwierigkeitsgrad

Spielen Sie zunächst als Häuptling. Nach einigen Spielen können Sie die Schwierigkeit erhöhen. Doch beachten Sie: Schwierigkeit ist hier wörtlich zu nehmen. Als König, Kaiser oder gar Gottheit ist es bereits eine Herausforderung, die eigenen Siedlungen im Zaum zu halten – von raffgierigen und kriegstreibenden Nachbarn mal ganz abgesehen.

Einsteiger-Tipps

- Lassen Sie sich Zeit. Schauen Sie sich zu Beginn und zum Ende jeder Runde genau auf Ihrem Territorium um.
- Lesen Sie besonders zu Anfang immer die Einträge in der Zivilopädie.
- Aktivieren Sie die Option „Am Ende der Runde immer warten".
- Bauen Sie nicht immer, was man Ihnen vorschlägt. Schauen Sie zuerst, was eine Stadt wirklich braucht.
- Speichern Sie vor wichtigen Entscheidungen wie Angriffen immer ab.
- Lassen Sie nie Städte unbewacht zurück.
- Schützen Sie Siedler und Arbeiter mit Kampfeinheiten.
- Nutzen Sie Hügel als Aussichtsposten.
- Aufklärung schützt vor Überraschungsangriffen von Feinden und Barbaren.
- Wechseln Sie so schnell wie möglich zur Monarchie.

Die Völker

Wie eh und je haben alle Völker gewisse Boni. Wer ohne dieses Element spielen will, kann es bei der Spielerstellung einfach ausschalten. Mit den Boni ist die Wahl des Volkes mitunter spielentscheidend. Wählen Sie die Attribute Ihres Volkes Ihrer Spielweise entsprechend aus. Obendrein besitzt jedes Volk noch eine Spezialeinheit.

Völker-Boni

Jedes Attribut kommt einer Spielweise besonders entgegen. Wer kriegerische Auseinandersetzungen meiden und lieber durch seine Kultur beeindrucken will, wählt „religiös" statt „militaristisch".

Die besten Attribute

Zwei Attribute haben es besonders in sich: kommerziell und industriell. Die Franzosen besitzen diese beiden Boni. Durch die kommerzielle Ausrichtung generieren sie mehr Geld. Da man mit Geld so ziemlich alles andere im Spiel erreichen kann, ist dieser Bonus besonders gut. Industrielle Völker haben den immensen Vorteil, dass Arbeiter schneller sind und große Städte mehr Schilde produzieren. Die erhöhte Schildproduktion beschleunigt sämtliche Bauvorhaben. Diese beiden Boni sind so effektiv, weil sie mit jeder neuen Stadt erneut zum Tragen kommen.

Volk für Anfänger

Um möglichst schnell ins Spiel zu kommen, empfiehlt sich die Wahl eines expansionistischen Volkes. Durch den Späher lässt sich schnell die Umgebung erkunden. So wird es sehr einfach, schnell wichtige Ressourcen zu besetzen und die Gegner aufzuspüren. Obendrein fällt es leichter, Dörfer zu finden – und die Ausbeute aus diesen Siedlungen ist auch besser als bei anderen Völkern.

Der Spielstart

Die ersten Runden in jeder **Civilization**-Partie sind die wichtigsten. Schon Ihre Startposition ist spielentscheidend. Es macht keinen Sinn, ewig mit dem Siedler nach einem geeigneten Ort für die erste Stadt zu suchen. Wenn Sie also aus einer Laune des Schicksals heraus mitten in der Tundra oder der Wüste starten, empfiehlt es sich, das Spiel erneut anzufangen. Starten Sie das Spiel so oft, bis Sie in einer guten Startposition sind.

Gute Bauplätze

Ihre erste Stadt sollte im Idealfall über eine oder mehrere Ressourcen verfügen und auf grünem Land stehen. Wenn möglich, sollte sich auch eine Frischwasserquelle in der unmittelbaren Nähe befinden. Meiden Sie Dschungel, Tundra und Wüste in der direkten Umgebung. Wenn Sie Ihre Stadt auf einem Hügel errichten, erhalten Ihre Einheiten bei jedem Angriff einen Verteidigungsbonus.

Die erste Stadt

Bauen Sie grundsätzlich in der ersten Stadt als Erstes einen Krieger. Sie brauchen nämlich schnell Einheiten, um die Umgebung zu erkunden. Der Arbeiter baut sofort die Infrastruktur um die erste Stadt aus. Straßen sorgen für bessere Beweglichkeit und mehr Kommerz. Bewässerung erhöht die Nahrungserträge und sorgt für Wachstum.

Krieger oder Lanzenkämpfer?

Bauen Sie nur zu Anfang einige Krieger und stellen Sie die Produktion alsbald auf Lanzenkämpfer um. Lanzenkämpfer werden sowieso benötigt, um die Städte zu besetzen, und haben gegen Barbaren viel bessere Chancen.

Wann soll ich die zweite Stadt gründen?

Denken Sie daran: Arbeiter und Siedler reduzieren die Bevölkerung der Stadt. Sorgen Sie zunächst dafür, dass die erste Stadt wächst und gedeiht. Währenddessen spähen die ersten Krieger schon die Umgebung nach geeigneten Bauplätzen aus. Ist ein solcher Platz gefunden, kann die zweite Stadt errichtet werden.

Infrastruktur

Die Verbesserung der Spielfelder um Städte herum ist immens wichtig. Jede Stadt sollte zunächst von einem Arbeiter auf Vordermann gebracht werden. Grasland wird für bessere Erträge bewässert, Hügel werden mit Minen versehen. Holzen Sie Wälder nicht ab! Sie verlieren sonst wichtige Schilde! Sorgen Sie schon früh dafür, dass Städte mit Straßen verbunden sind. So ist der Austausch von Gütern und der schnelle Transport von Truppen möglich.

Ressourcen

Versuchen Sie stets, möglichst viele Ressourcen unter Ihre Kontrolle zu bringen. Luxusgüter sorgen für glückliche Bewohner und lassen sich im späteren Spielverlauf prima verkaufen und tauschen. Ressourcen wie Eisen, Pferde und Salpeter ermöglichen den Bau wichtiger militärischer Einheiten (Eisen wird für Schwertkämpfer benötigt).

Die großen Weltwunder

Weltwunder stellen große Errungenschaften einer Zivilisation dar und sind je nach Spielsituation wichtig oder überflüssig. Beachten Sie jedoch: Jedes Wunder gibt Kulturpunkte. Daher kann manchmal auch ein weniger effektives Wunder trotzdem sinnvoll sein. Die folgende Tabelle hilft Ihnen dabei, in den ersten beiden Epochen die Spreu vom Weizen zu trennen.

Große Wunder der Antike

Große Bibliothek



Dieses Wunder macht nur dann Sinn, wenn Sie Kontakt mit wenigstens zwei technologisch ebenbürtigen oder besseren Zivilisationen haben – ansonsten ist es überflüssig.

Großer Leuchtturm



Kann nur in Küstenstädten gebaut werden. Dieses Wunder lohnt sich eigentlich nur, wenn Sie früh auf andere Kontinente übersiedeln wollen. Mit dem Magnetismus ist es bereits veraltet.

Große Mauer



Eigentlich ist die Große Mauer überflüssig. Sie verstärkt nur bereits vorhandene Stadtmauern. Da diese selten benötigt werden, ist der Effekt dieses Wunders vergleichsweise unbedeutend.

Hängende Gärten



Der Einfluss auf die Zufriedenheit aller Bürger des Reiches ist enorm groß. Leider veraltet dieses Wunder zu Beginn des Industriezeitalters.

Koloss



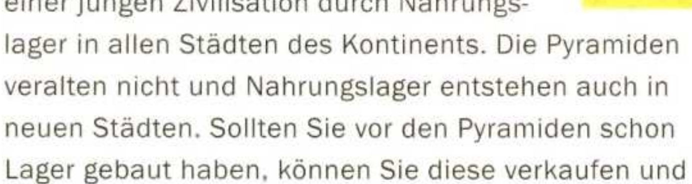
Der Koloss sorgt für satte Wirtschaftserträge in einer Küstenstadt. Bauen Sie dieses Wunder möglichst früh in einer wirtschaftlich starken Stadt. Veraltet durch Luftfahrt (Industriezeitalter).

Orakel



Der Effekt des Orakels ist beträchtlich. Bis zur Erfindung der Theologie verdoppelt es den Effekt eines Tempels und sorgt so für mehr glückliche Gesichter. Sehr empfehlenswert.

Pyramiden



Die Pyramiden sollten unbedingt gebaut werden – fördert das schnelle Wachstum einer jungen Zivilisation durch Nahrungslager in allen Städten des Kontinents. Die Pyramiden veralten nicht und Nahrungslager entstehen auch in neuen Städten. Sollten Sie vor den Pyramiden schon Lager gebaut haben, können Sie diese verkaufen und so Geld sparen.

Große Wunder des Mittelalters

Adam Smith Handelsgesellschaft



Ein äußerst wichtiges Weltwunder – es veraltet nicht und spart in jeder Stadt auf allen Kontinenten die Unterhaltskosten für Handelsgebäude.

J. S. Bachs Kathedrale



Unbestritten eines der besten Weltwunder des Spiels. Der positive Effekt auf die Zufriedenheit Ihrer Bürger hält das ganze Spiel lang an.

Kopernikus' Sternwarte



Die Sternwarte kann nicht veralten und verdoppelt die Forschung in einer Stadt. Kombinieren Sie dieses Wunder mit anderen forschungsrelevanten Gebäuden.

Leonardos Werkstätte



Truppenmodernisierungen kosten nur noch die Hälfte. Dieses Weltwunder veraltet nicht.

Magellans Entdeckungsreise



Dieses Wunder ist ausschließlich für seefahrende Zivilisationen von Bedeutung, da es die Bewegung aller Schiffe um 1 erhöht.

Newtons Universität



Wie Kopernikus' Sternwarte verdoppelt auch Newtons Universität die Forschung in der Stadt. Beide Wunder zusammen sind natürlich optimal. Veraltet nicht.

Shakespeares Theater





Wo dieses Theater steht, herrscht stets eitel Sonnenschein. Gleich acht unzufriedene Bürger werden durch dieses Wunder zufrieden gestellt. Das Wunder veraltet nicht.

Sun Tzus Kriegskunst



Ein sehr wichtiges Wunder: In jeder Stadt desselben Kontinents gibt es eine kostenlose und unterhaltsfreie Kaserne. Dies gilt auch für alle Städte, die nach dem Wunder gegründet oder erobert werden. Wie bei den Pyramiden gilt auch hier: Vorher gebaute Kasernen können verkauft werden.

Die Expansionsphase

Ihre wichtigste Aufgabe nach dem Bau der ersten Städte ist die Expansion. Sie müssen so schnell wie nur irgend möglich Ihr Reich ausbauen. Ein weiteres wichtiges Ziel ist es, Ihre Position zu sichern. Fremde Völker auf dem gleichen Kontinent stören da nur.

Verdrängen anderer Völker

Sie haben es im späteren Spielverlauf sehr viel leichter, wenn Sie auf einem Kontinent ungestört siedeln und ohne Grenzscharmützel Ihre Zivilisation entwickeln können. Daher ist es ganz zu Anfang durchaus sinnvoll, im Aufbau befindliche Nachbarn militärisch zu bezwingen. Später können Sie dann friedlich mit Nationen auf anderen Kontinenten leben.

Früher Militärerfolg

Spionieren Sie so bald wie möglich Ihre Gegner aus. Eine wunderbare Taktik ist es, Arbeiter und Siedler des Feindes zu erobern. So schlagen Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Sie verfügen über mehr Arbeiter, während Ihr Gegner diese Einheiten entbehren muss. Sie müssen Ihre Gegner ja nicht sofort besiegen – es genügt, dafür zu sorgen, dass sie nicht wachsen können. Wenn Sie also ständig Siedler erobern und gleichzeitig selber wachsen, ist Ihr Widersacher sehr bald zu schwach, um eine Bedrohung darzustellen. Dermaßen eingeschüchterte Gegner können in Verhandlungen bis aufs letzte Hemd ausgenommen werden.

Städteausbau

Der Ausbau von Städten ist eine Ihrer Hauptaufgaben. Nur so wächst Ihre Bevölkerung und somit auch Ihre Zivilisation. Es ist – von einigen universellen Gebäuden einmal abgesehen – nicht pauschal möglich, eine Baureihenfolge festzulegen. Jede Stadt hat andere Aufgaben und Anforderungen.

Was braucht meine Stadt?

Um produktiv zu sein, müssen die Bewohner einer Stadt gut versorgt und zufrieden sein. Wenn Sie die grundlegenden Gebäude errichtet haben, sollten Sie immer genau schauen, woran es in der Stadt mangelt, und dementsprechend Ihre Wahl treffen.



GUTER START Die Hauptstadt verfügt über Weihrauch, ein Stück Wald und einen Berg. Obendrein hat der erste Krieger einen Siedler gefunden.

Missstände bereinigen

Sorgen Sie mit den richtigen Gebäuden dafür, dass Missstände in Ihren Siedlungen abgeschafft werden. Bei hoher Korruption zum Beispiel ist es wichtig, ein Gerichtsgebäude oder eine Polizeiwache zu bauen. Leiden Ihre Bewohner unter chronisch schlechter Laune, ist es sinnvoll, mit einem Tempel oder dem Kolosseum für mehr Zufriedenheit zu sorgen.

Produktivität erhöhen

Wenn es einer Stadt gut geht, sollten Sie mit weiteren Gebäuden gewährleisten, dass die Produktivität steigt. Errichten Sie Handelseinrichtungen wie Häfen, Marktplätze und Banken, um mehr Geld aus der Siedlung zu holen.

Forschung forcieren

Einrichtungen wie Bibliotheken und Universitäten steigern den Forschungswert einer Stadt. Errichten Sie diese Gebäude nicht wahllos, sondern kombinieren Sie diese innerhalb einer Stadt, um den maximalen Forschungseffekt zu erreichen.

Militär

Es macht keinerlei Sinn, jede Stadt mit einer Mauer zu befestigen oder dort eine Kaserne zu errichten. Bauen Sie derartige Einrichtungen nur in Grenzstädten.

Weltwunder

Weltwunder sollten prinzipiell nur in sehr leistungsfähigen Städten produziert werden. Es ist sinnlos, Hunderte von Runden zu produzieren, nur um dann von einem anderen Volk in der Fertigstellung geschlagen zu werden. Beachten Sie beim Bau von Weltwundern, dass die Stadt komplett vor feindlichen Angriffen sicher ist. Der Verlust eines Weltwunders hat verheerende Auswirkungen.

Wichtige Gebäude zu Anfang

Nahrungslager

Ein Nahrungslager sorgt für Wachstum und ist somit für jede Stadt unerlässlich. Wenn Sie nicht mit der Technologie „Keramik" starten, müssen Sie diese natürlich möglichst früh erforschen. Noch besser ist es natürlich, als erstes Volk möglichst bald die Pyramiden zu bauen. So haben Sie in jeder Stadt auf demselben Kontinent ein Nahrungslager.

Kaserne

Der Ausbildungsgrad des Militärs entscheidet über Sieg oder Niederlage. Sie sollten also wenigstens eine Kaserne besitzen und dann auch nach Möglichkeit nur in dieser Stadt Militär produzieren.

Aquädukt und Krankenhaus

Liegt eine Stadt nicht direkt an einem Fluss, kann sie ohne Aquädukt nicht über den Wert 6 wachsen. Die nächste Schwelle ist das Krankenhaus. Um über den Wert 12 wachsen zu können, ist dieses Gebäude nötig. Achten Sie jedoch darauf, dass nicht jede Stadt eine Population von mehr als 12 versorgen kann.



SCHACHERN Gut gehandelt ist halb gewonnen. Machen Sie stets Gegenangebote und achten Sie auf den Berater. So schlagen Sie immer mehr aus dem Handel heraus.

Der Palast

Es gibt immer nur einen Palast. Wenn Sie in einer anderen Stadt den Palast bauen, zieht dieser quasi von der Hauptstadt um. Es ist nicht ratsam, mit dem Regierungssitz umzuziehen. Um die Korruption auch in fernen Städten zu senken, kann ab acht Städten auf der Standardkarte der verbotene Palast gebaut werden. Nach Möglichkeit sollten Sie die Verbotene Stadt auf einem zweiten Kontinent errichten. Nur so können Sie der immensen Korruption fern der Hauptstadt Herr werden.

Wichtige Technologien

Wie bei der Produktion ist auch bei der Forschung nicht immer der Vorschlag des Beraters zu befolgen. In jeder Epoche gibt es einige immens wichtige Meilensteine der Forschung, auf die Sie gezielt hinarbeiten sollten. Im Endeffekt werden Sie sowieso alles erfinden – hier kommt es nur darauf an, was am wichtigsten ist und daher als Erstes in Angriff genommen werden muss.

Antike

Unerlässliche Grundkenntnisse sind: Bronzeverarbeitung (Lanzenkämpfer) und Keramik (Nahrungslager). Am allerwichtigsten ist in dieser Epoche jedoch die Erforschung einer neuen Regierungsform. Entwickeln Sie am besten die Monarchie. Ausnahme: Sie müssen keine Kriege führen, weil Sie eh schon alleine auf dem Kontinent sind – entwickeln Sie in diesem Fall die Republik. Wer eine frühe militärische Lösung sucht und obendrein über Eisenvorkommen verfügt, kann mithilfe der Eisenverarbeitung den Schwertkämpfer bauen.

Mittelalter

Drei Themenfelder stehen hier im Mittelpunkt: Militär, Wirtschaft und Seefahrt. Wer in einer kriegerischen Auseinandersetzung steckt, kann das Blatt dank Rittertum und Schießpulver (benötigt Salpeter) zu seinen Gunsten wenden. Wenn Sie schon alleine auf Ihrem Kontinent sind, ist die Seefahrt (Astronomie, Magnetismus) von vorrangiger Bedeutung. Entwickeln Sie in allen Fällen schnell das Bankwesen, um die Effektivität der Städte durch Banken zu erhöhen.

Militär

Jede Zivilisation braucht militärische Einheiten. Sie benötigen Einheiten zum Schutz Ihrer Städte, Arbeiter und Siedler sowie zum Angriff auf andere Völker.

Verteidigung

Besetzen Sie jede Stadt mit der optimalen Anzahl von Einheiten. Garnisonen sorgen je nach Regierungsform für glückliche Bürger (Despotismus: zwei Einheiten pro Stadt). Diese Einheiten sollten speziell zur Verteidigung ausgelegt sein. Zu Beginn ist dies der Lanzenkämpfer.

Aufklärungs- und Reaktionskräfte

Bauen Sie bewegliche Einheiten wie Reiter oder Ritter, um schnell auf Bedrohungen reagieren zu können. Schnelle Einheiten geben natürlich auch gute Aufklärer ab.

Angriffstruppen

Wenn Sie gezielt gegen einen Feind vorgehen wollen, brauchen Sie starke Angriffsverbände. Ganz zu Anfang eignet sich der Schwertkämpfer gegen weniger fortschrittliche Zivilisationen. Rechnen Sie bei Angriffskriegen stets mit Verlusten und verstärken Sie die Verteidigungen entlang der Grenze. Es ist schließlich immer mit einer Gegenoffensive zu rechnen.

Ausbildung

Die Erfahrung einer Einheit ist von größter Bedeutung. Bilden Sie daher nach Möglichkeit nur dort Soldaten aus, wo sich auch eine Kaserne befindet. Tipp: Wenn Sie ein Barbarendorf erobert haben, ziehen Sie die Einheit wieder vom Feld. Lassen Sie nun Truppen in direkter Nachbarschaft zum ehemaligen Barbarendorf in Stellung gehen. Nach einiger Zeit erscheint das Dorf erneut. Greifen Sie dann nicht an – lassen Sie sich angreifen. So züchten Sie im Nu Eliteeinheiten heran.

Regierung

Je nachdem, welche Regierung Sie gewählt haben, gestaltet sich das Spiel komplett anders. Die Grundregel lautet: Je liberaler eine Regierung, desto produktiver ist sie und desto schwerer ist es, Kriege zu führen.

Der Despotismus

Jede Staatsform ist besser als der Despotismus. Eines Ihrer vordringlichen Ziele ist es daher, die Monarchie oder die Republik zu erforschen und sofort einzusetzen (siehe: Wichtige Technologien).

Revolution

Abgesehen von religiösen Völkern wirft eine Revolution das Land vorübergehend in die Anarchie. Beachten Sie dies, wenn Sie eine Revolution anzetteln. Ihr Reich muss einige Runden der Anarchie und ihre Folgen (horrende Korruption, eventuelle Zerstörung von Gebäuden, Ausfall von Forschung und Produktion) verkraften können. Speichern Sie vor einer Revolution immer ab. FLORIAN WEIDHASE

Sid Meier's **Sim Golf**

Mit Bruce Springstone und Claudia Chiffre über Par und Putten diskutieren – Sim Golf macht es möglich. Wir geben Ihnen dafür die richtige Starthilfe an die Hand und beraten Sie detailliert beim Anlegen Ihres ersten Grüns.

Die Qual der Wahl

Was ist zu Spielbeginn zu beachten?

Keine Frage, **Sim Golf** überschüttet Sie förmlich mit Features – allen Anfängern raten wir deshalb, sich erst mal in Ruhe um den Aufbau der Golfanlage zu kümmern. Erst wenn Ihre Anlage Profit abwirft, können Sie sich eingehender mit Ihren Golf-Schützlingen und deren Fähigkeiten beschäftigen.

Der erste Kurs

Startbedingungen

Wie sich Ihr gewählter Platz vom Gelände her zusammensetzt, ist zufällig. Es lohnt sich daher, sofort nach dem Start erst mal abzuspeichern und einen Neustart durchzuführen. Es kommt manchmal vor, dass ein Platz schon über einen Putting-Ground oder besonders attraktive Sehenswürdigkeiten (zum Beispiel Felsen) verfügt. Schauen Sie sich in Ruhe den Platz an und entscheiden Sie sich für die beste Variante. Wichtig ist vor allem die Abwechslung auf der Bahn.

Wie groß sollte mein erster Platz sein?

Am besten legen Sie zuerst einen überschaubaren Platz mit vier oder fünf Löchern an. Versuchen Sie, das Ganze als Rundkurs anzulegen, Ihre Golfer hassen lange Wege und Fußmärsche. Denken Sie daran, genügend Bänke aufzustellen. Sobald Sie bemerken, dass Ihre „Schläger" gebückt umherschlappen, müssen Sie für mehr Erholungsmöglichkeiten sorgen.

Welche Par-Größe ist am Anfang die beste?

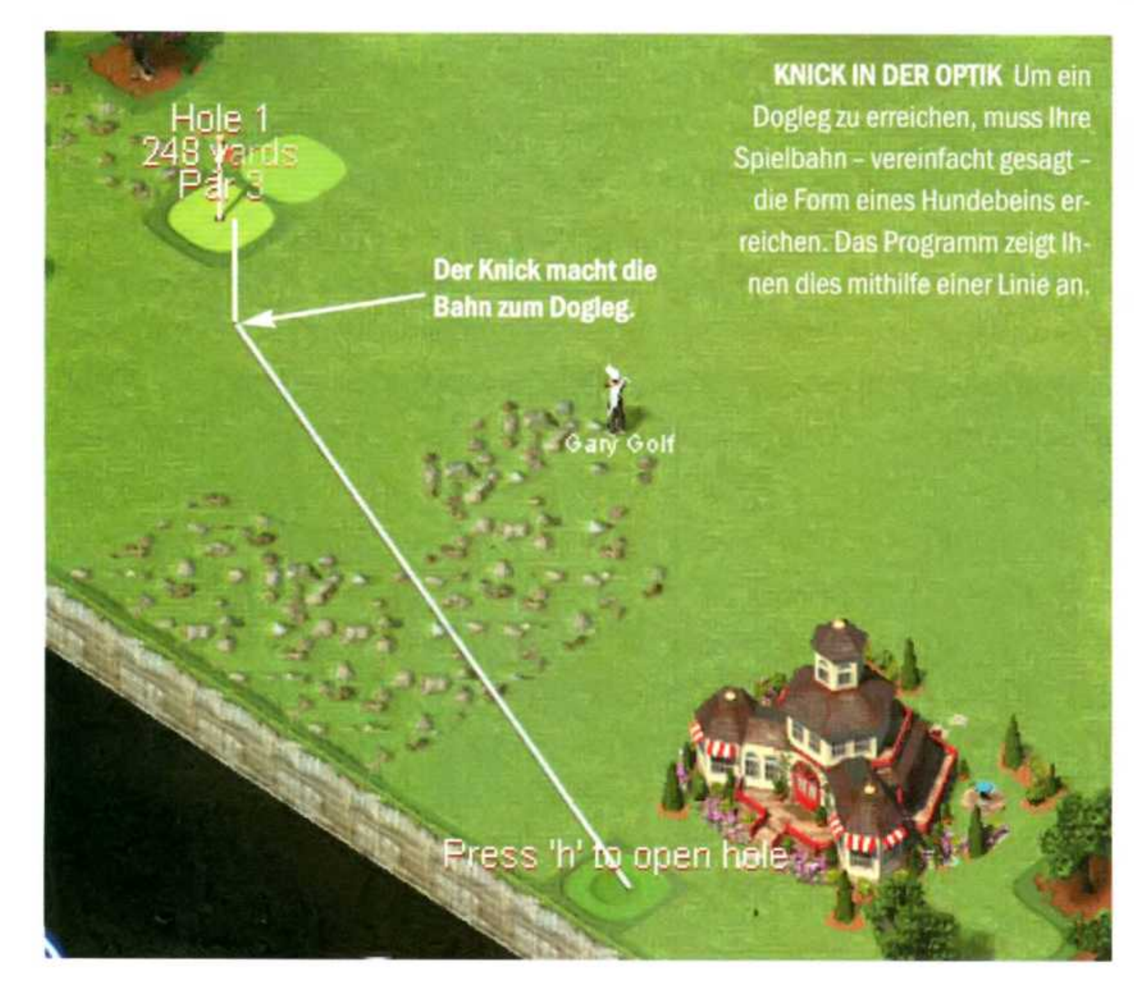
Legen Sie die ersten Bahnen nicht zu groß an. Zwei Par-3- und zwei Par-4-Löcher sind auf alle Fälle ein guter Anfang. Nichts ist schlimmer, als Ihre Golfer schon zu Beginn zu überfordern.

Wie sollten die ersten Bahnen beschaffen sein?

Versuchen Sie, mit der Anlage der ersten Löcher gleich die erforderlichen Doglegs einzurichten. Sie erfüllen damit nicht nur zwei der gestellten Aufgaben, sondern machen Ihren Kurs auch sofort um einiges interessanter.

Wie führe ich die Spieler über den Platz?

Starten Sie mit dem Kurs unmittelbar in der Nähe des Klubhauses. Nutzen Sie Wege, um Ihre Spieler gezielt über den Platz zu führen. Sinnvoll ist es, Wege an der jeweiligen Spielbahn entlangzuführen. Die Wege sollen verbinden, aber keine Bahn durchkreuzen – das stört und vermiest die Laune.



KNICK IN DER OPTIK Um ein Dogleg zu erreichen, muss Ihre Spielbahn – vereinfacht gesagt – die Form eines Hundebeins erreichen. Das Programm zeigt Ihnen dies mithilfe einer Linie an.

Welche Angestellten sind zu Beginn wichtig?

Leisten Sie sich frühzeitig wenigstens eine Getränkeverkäuferin und ein bis zwei Snack-Bars. Dies hält Ihre Besucher bei Laune. Mit ins Startpaket gehört ein Gärtner (Weed Killer). Durch das geschickte Anpflanzen von Blumenbeeten oder besser noch Zierbäumen verringert sich ebenfalls wild wucherndes Unkraut. Außerdem erfreuen die Ziergehölze die Spieler und müssen nicht immer wieder neu angepflanzt werden.

Die Qualität des Kurses überprüfen

Achten Sie unbedingt auf die Texteinblendungen der Spieler. Nur dadurch finden Sie am schnellsten heraus, wo Ihr Platz Mängel hat. Schnappen Sie sich Ihren eigenen Spieler und probieren Sie selbst den Kurs aus. So finden Sie leicht heraus, ob der Platz zu schwierig ist oder nicht.

Wieso nutzen die Besucher die Einrichtungen nicht?

Wenn Sie Ihren Platz durch Putting-Ground, Tennisplatz und Ähnliches aufwerten, müssen Sie darauf achten, dass diese Einrichtungen mit dem Klubhaus verbunden sind (Wegebau).

Klare Struktur schaffen

Es ist ratsam, in der Nähe eines Grüns den nächsten Abschlag anzulegen. So wissen Ihre Spieler sofort, wo Sie als Nächstes hinmüssen, und tappen nicht orientierungslos umher.

Schwere Spielbahnen aufwerten

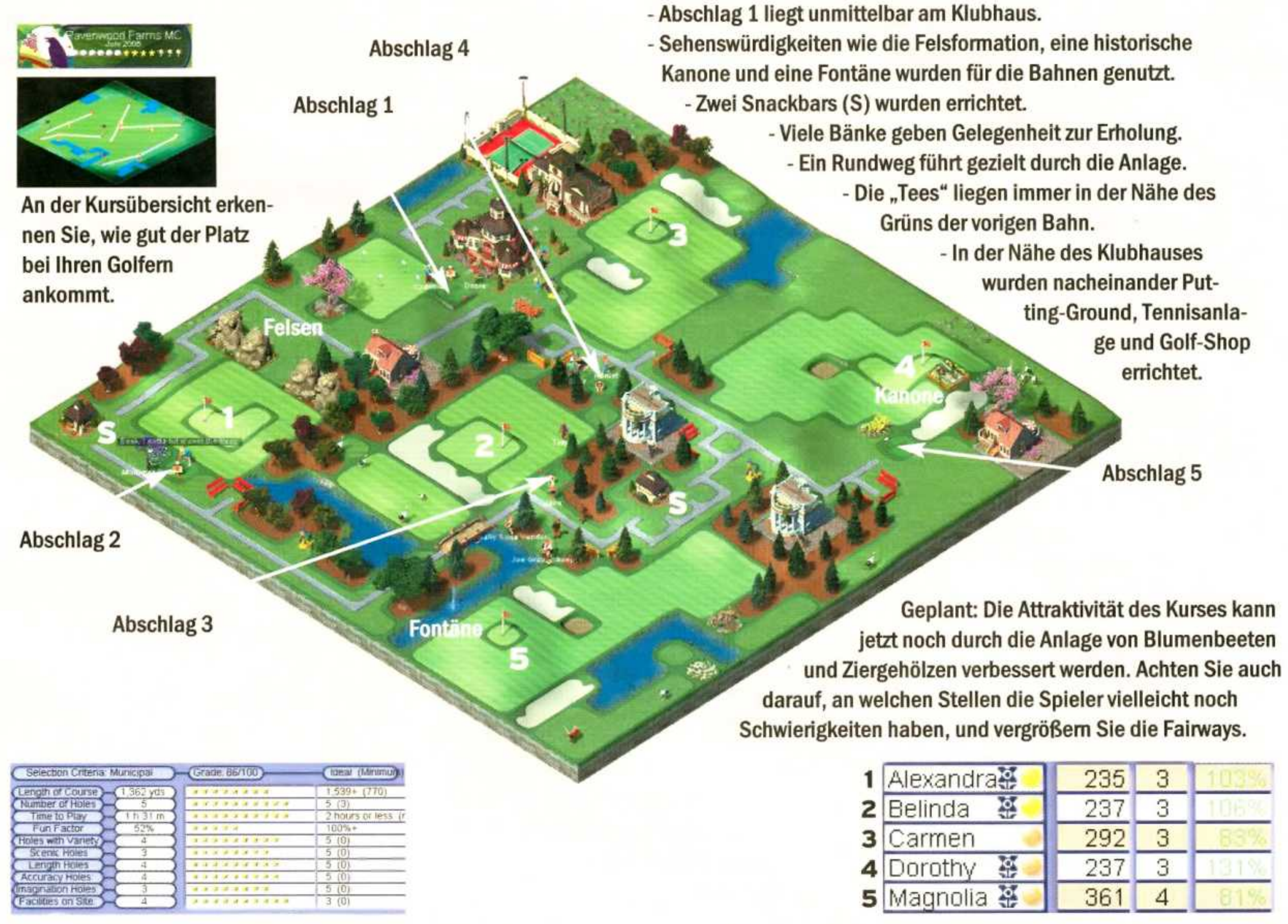
Wenn Sie eine schwere Bahn angelegt haben (zum Beispiel ein Uphill, also eine ansteigende Bahn), müssen Sie trotzdem versuchen, die Spieler bei Laune zu halten. Versuchen Sie, Sehenswürdigkeiten im Blickfeld der Bahn zu aufzustellen. Jeder „Blickfang" hat einen gewissen Radius, der beim Platzieren angezeigt wird.

STEFAN WEISS

S

Der **erste Platz**

Der gezeigte Platz hat sich innerhalb der ersten vier Jahre schon zur Goldgrube gemausert. Wir zeigen Ihnen an einigen wichtigen Merkmalen, was dazu beigetragen hat:



An der Kursübersicht erkennen Sie, wie gut der Platz bei Ihren Golfern ankommt.

- Abschlag 1 liegt unmittelbar am Klubhaus.
- Sehenswürdigkeiten wie die Felsformation, eine historische Kanone und eine Fontäne wurden für die Bahnen genutzt.
- Zwei Snackbars (S) wurden errichtet.
- Viele Bänke geben Gelegenheit zur Erholung.
- Ein Rundweg führt gezielt durch die Anlage.
- Die „Tees" liegen immer in der Nähe des Grüns der vorigen Bahn.
- In der Nähe des Klubhauses wurden nacheinander Putting-Ground, Tennisanlage und Golf-Shop errichtet.

Geplant: Die Attraktivität des Kurses kann jetzt noch durch die Anlage von Blumenbeeten und Ziergehölzen verbessert werden. Achten Sie auch darauf, an welchen Stellen die Spieler vielleicht noch Schwierigkeiten haben, und vergrößern Sie die Fairways.

Selection Criteria: Municipal		Grade: 86/100	Ideal (Minimum)
Length of Course	1,362 yds	★★★★★★★★	1,539+ (770)
Number of Holes	5	★★★★★★★★★★	5 (3)
Time to Play	1 h 31 m	★★★★★★★★★★	2 hours or less
Fun Factor	52%	★★★★★	100%+
Holes with Variety	4	★★★★★★★★★	5 (0)
Scenic Holes	3	★★★★★★★★	5 (0)
Length Holes	4	★★★★★★★★★	5 (0)
Accuracy Holes	4	★★★★★★★★★	5 (0)
Imagination Holes	3	★★★★★★★★	5 (0)
Facilities on Site	4	★★★★★★★★★★	3 (0)

Mithilfe des SGA-Reports (F7) können Sie ebenfalls gut ablesen, wo Ihr Kurs Stärken und Schwächen aufweist, und dementsprechend Verbesserungen vornehmen.

1	Alexandra	235	3	103%
2	Belinda	237	3	106%
3	Carmen	292	3	83%
4	Dorothy	237	3	131%
5	Magnolia	361	4	81%

Versuchen Sie immer, möglichst viele Auszeichnungen für Ihre Spielbahnen zu erhalten – die Spieler werden dies mit großzügigen Zahlungen in die Klubkasse honorieren.



WILDER WUCHS So darf ein Platz auf keinen Fall aussehen. Halten Sie Unkraut von Ihrer Anlage fern, indem Sie genügend Gärtner (Weed Killer) einstellen, die das Zeug entsorgen.



ECKFÄHNCHEN Auf dem Fußballplatz wäre ein solches Fähnchen okay – aber ein Grün direkt in die Ecke zu postieren, sorgt schnell für Frust bei den Golfern, da sie oft den Ball ins Aus schlagen.



HOHER BESUCH Wenn eine wichtige Persönlichkeit auf den Platz kommt, sollten Sie alles daran setzen, dass sie sich amüsiert (Sehenswürdigkeiten platzieren). Nur so kommen Sie an mehr Land.



KLARE VERHÄLTNISSE Eine Spielbahn sollte immer klar erkennbar sein. Nutzen Sie das Terrain, die Pflanzen und die Gebäude aus, um keine Verwechslungsmöglichkeiten aufkommen zu lassen.

C&C: Renegade

C

Sie wollten immer schon wissen, wie es im Inneren eines „Obelisken des Lichts" aussieht. C&C: Renegade macht's möglich. Damit Sie Ihren Ausflug ins Tiberiumland richtig genießen können, geben wir Ihnen die Komplettlösung mit.

Mission 1: The Scorpion Hunters

Der Überfall bei den Felsen

Die Nod-Infanteristen tauchen immer abwechselnd auf den Felsen im Südosten, Süden und Osten auf. Achten Sie unbedingt auf die Flammenwerfer-Nod, die sich aus dem Helikopter abseilen, sie sind am gefährlichsten.

Die Panzerfahrt

Nachdem Sie den Tiberium-Ernter zerstört haben, fahren Sie auf die Nod-Basis zu. Achten Sie darauf, außerhalb der Schussweite des Obelisken zu bleiben. Konzentrieren Sie sich lediglich auf die Zerstörung der beiden SAM-Sites links und rechts der Basis.

Mission 2: Rescue and Retribution

Panzersperre

Nach dem Treffen mit dem Offizier stoßen Sie hinter einer Felsbiegung auf eine Nod-Panzerkolonne. Gehen Sie schnell wieder in Deckung und warten Sie, bis die Bedrohung durch anfliegende GDI-Jets beseitigt worden ist.

Allgemeine **Tipps**

1. Suchen Sie in den Nod-Gebäuden immer nach dem Hauptterminal und zerstören Sie es.
2. Schalten Sie alle Offiziere aus, damit der Nachschub ins Stocken kommt.
3. Legen Sie den Nachschub an Tiberium lahm (Ernter und Raffinerie zerstören).
4. Prägen Sie sich die Respawn-Punkte von Gegnern und Ausrüstung ein.
5. Nutzen Sie den Schadensradius einiger Waffen aus (Raketenwerfer, Flammenwerfer), um mehrere Gegner gleichzeitig zu verletzen.
6. Suchen Sie immer alle Gebäude komplett ab, um an alle Waffen, Ausrüstung und Sicherheitskarten zu gelangen.
7. Versuchen Sie, möglichst alle Nod-Einrichtungen zu zerstören, um nach Möglichkeit Bonusziele zu erfüllen.

Küstenabwehr ausschalten

Beziehen Sie auf dem Wachturm des Nod-Offiziers Stellung und setzen Sie das Scharfschützengewehr ein, um die Nod im Westen aufs Korn zu nehmen. Wenn Sie auf die Küste zumarschieren, müssen Sie auf die Gebäude und Felsen achten – dort verstecken sich weitere Infanteristen.

Die drei Geschütztürme

Benutzen Sie den Panzer, um damit durch den Tunnel zu fahren. Achtung, auf der anderen Seite wartet schon ein leichter Panzer! Knöpfen Sie sich diesen zuerst vor und erledigen Sie dann die drei Geschütztürme auf den Hügeln.

Der Wasserfall

Wenn Sie Lust haben, sich mit Tiberium-Monstern auseinander zu setzen, gehen Sie hinter der Brücke zum Wasserfall. Dort führt ein Tunnel zu den Viechern. Zur Belohnung finden Sie in den Stollen ein weiteres Data-Uplink und weitere Ausrüstung.

Geiselbefreiung an der Kirche

Setzen Sie zuerst den Schützen auf dem Kirchturm außer Gefecht und stürmen Sie dann die Gebäude. Verpassen Sie nicht, den Kirchturm zu durchsuchen – oben befinden sich einige Flammenwerfer für Ihre Ausrüstung.

Den Ernter zerstören

Beseitigen Sie zuerst die umstehenden Nod und platzieren Sie drei C4-Pakete auf einmal am Ernter. Damit haben Sie genügend Sprengkraft, um das Fahrzeug mit einer Zündung in seine Einzelteile zu zerlegen.

Die „Hand von Nod" lahm legen

Sprengen Sie zuerst die SAM-Site am Fuße der Kaserne in die Luft, damit Nachschubtruppen landen



ZIELSUCHE Die SAM-Sites sind nur unscheinbar im Hintergrund zu erkennen. Für Ihren Panzer ist das aber kein Problem.



ANVISIERT Setzen Sie das Scharfschützengewehr immer sparsam ein. Genreüblich ist ein Treffer am Kopf am effektivsten.



SCHALTZENTRALE Die Hauptterminals der verschiedenen Nod-Gebäude sind in der Regel gut bewacht. Seien Sie also feuerbereit.

HINTERHÄLTIG Achten Sie beim Zerstören der SAM-Site auf den Raketensoldaten (1), der auf dem Turm postiert ist.

können. Säubern Sie anschließend schnell die nähere Umgebung von Nod. Für den Buggy sollten Sie allerdings die Chain-Gun besitzen oder den Flammenwerfer einsetzen. An der Westseite der „Hand" ist der Hintereingang. Arbeiten Sie sich im Gebäude nach unten durch – dort finden Sie den Terminal, um den Bereich lahm zu legen.

Mission 3: Armored Assault

Offizier und Helikopter ausschalten

Um das Helipad brauchen Sie sich nicht zu kümmern, damit werden Ihre Kameraden schon fertig. Behalten Sie lieber die Nachschubtransporter im Blick, die Sie mit dem Raketenwerfer zu Boden bringen. Stürmen Sie dann entschlossen vor, um möglichst schnell den Nod-Offizier zu beseitigen, damit der Nachschub gestoppt wird.

Sicherung der Häuser

Klemmen Sie sich hinter das Steuer des Jeeps und helfen Sie mit, die Panzer bei den beiden Häusern zu zerstören. Erst wenn alle Gegner in der Umgebung ausgelöscht sind und Sie das jeweilige Haus betreten, ist das entsprechende Missionsziel erfüllt.

Kampf mit dem Konvoi

Fahren Sie mit dem Mammut erst ein Stück aus dem Tunnel hinaus und machen Sie schnell die Luftabwehrstellung platt. Ziehen Sie sich dann gleich wieder in den Tunnel zurück, damit der gegnerische Panzer auf Sie zukommt. So entgehen Sie dem Raketensoldaten auf dem weit entfernten Turm. Diesen Knaben holen Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr vom Dach.

EXTRA-Tipp Mammut:

Wenn Ihr Gefährt zu stark angeschlagen ist, begeben Sie sich damit zu einer geschützten Stelle. Wie im Originalspiel verfügt auch der 3D-Mammut über Regenerationsfähigkeiten.

Ski Ressort

Wichtig ist hier, schnell den Offizier auszuschalten, da sonst ständig Nachschub eintrudelt. Erledigen Sie mit dem Mammut zuerst die Nod-Panzer und steigen Sie dann schnell aus. Gehen Sie zur Rückseite des Gebäudes, dort hält sich der gesuchte Offizier auf.

Kampf an der Brücke

Versuchen Sie, die Nod-Panzer schon aus großer Entfernung zu zerstören, um den Raketensoldaten zu entgehen. Diese setzen Sie wieder mit dem Scharfschützengewehr schachmatt.

Chemiekrieger

Dringen Sie schnell durch die erste Tür auf der linken Seite des Damms vor dem Obelisken in die Anlage ein. Wenn Sie in dem Tunnelbereich sind, sollen Sie zusätzlich drei Tiberium-Maschinen zerstören. Vorsicht, die Dinger werden von Chemie-Kämpfern und Geschütztürmen bewacht. Wenn Sie mit der Scharfschützenmunition sparsam umgegangen sind, haben Sie mit den „Chemikern" leichtes Spiel.

Den Saft abdrehen

Das Nod-Kraftwerk ist ziemlich gut bewacht. Benutzen Sie am bes-



AUF DER PISTE Stoppen Sie den Nod-Nachschub, indem Sie den Offizier an der Rückseite des Gebäudes in den Ruhestand schicken.



BRÜCKENSCHLAG Mit dem Raketenwerfer können Sie an dieser Stelle schon aus großer Entfernung mit den Gegnern aufräumen.



GRÜNE HÖLLE Säubern Sie die Höhle zuerst von den gefährlichen Chemiekriegern, bevor Sie sich an die Maschinen heranwagen.

EINTRITTSKARTE Die grüne Karte in der dritten Mission ist nicht leicht zu finden. Sie liegt herrenlos an dieser Eingangstür herum.

ten die Chain-Gun, um mit den Nod-Horden schnell aufzuräumen. Als Nächstes kommt die „Hand von Nod" dran. Um einige der Türen öffnen zu können, benötigen Sie eine grüne Sicherheitskarte. Das Plastikstück finden Sie direkt bei der Ausgangstür, die zum Flugfeld führt.

Gerangel auf dem Flugplatz

Sobald Sie die „Hand von Nod" verlassen haben, sollten Sie den Raketensoldaten vom Dach des Gebäudes pusten. Unten bei den Containern tummeln sich etliche Nod und der finstere Mendoza. Sie können ihn hier noch nicht besiegen, sollten ihm aber schon kräftig einheizen (Flammenwerfer benutzen). Wenn er genügend Treffer eingesteckt hat, haut er mit einem Helikopter ab.

Tertiäre Ziele

Bevor Sie ins Flugzeug steigen, nutzen Sie die Gelegenheit, um der Bruderschaft noch einen Denkzettel zu verpassen. Zerstören Sie den Tower und die beiden Silos mithilfe von C4-Paketen beziehungsweise der Ionen-Zielmarkierung. Dies bringt Ihnen zusätzliche Punkte für das spätere Debriefing ein.

Mission 4: The Plot: Erupts

Sicherung des Strandabschnitts

Benutzen Sie den Raketenwerfer, um schnellstens den Geschützturm am Bunker auszuschalten. Stürmen Sie dann zur Anlage hoch und machen Sie mit den drei Offizieren kurzen Prozess, um den Nachschub zu unterbinden.

SAM-Sites ausschalten

Nachdem Sie das Tiberiumfeld passiert haben, erreichen Sie eine Ruinenlandschaft. Nutzen Sie dort die Deckung aus und zerstören Sie schnell die beiden SAMs und die Geschütztürme. An der südwestlichen Felswand ist ein Zugang zu einem Tiberiumstollen. Zerschießen Sie die Bretter und marschieren Sie durch den Stollen. Sie gelangen so zu weiteren SAM-Sites. Wenn Sie die Alternativroute an der Küste entlang benutzen, müssen Sie sich bei dem Wasserfall mit einem Geschützturm herumschlagen.

In der Basis

Schwächen Sie die Nod, indem Sie mit dem Raketenwerfer die Erntemaschine zerstören. Dringen Sie anschließend in die Raffinerie ein. Einer der Offiziere trägt eine Sicherheitskarte bei sich. Verschaffen Sie sich nun Zutritt zum Kommunikationscenter. Vorsicht, in dem Gebäude sind einige Deckengeschütze angebracht – schauen Sie sich also gut um. Gehen Sie nun durch die grüne Tür. Wenn Sie alle Gegner erledigt haben, sollten Sie im Besitz der gelben Sicherheitskarte sein. Damit lassen sich die Türen im Kraftwerk öffnen, um zum Haupttterminal zu gelangen. Legen Sie das Kraftwerk lahm.

Sakura besiegen

Wenn Sie den Hauptrechner aktiviert haben und wieder an der Oberfläche sind, werden Sie von Sakura angegriffen. Schießen Sie mit dem Raketenwerfer immer erst dann, wenn sie mit dem Hub-



VOM HIMMEL HOCH Sakura hält immer kurz inne, bevor sie feuert (Waffenluken sind offen). Das ist für Sie der Moment zum Schießen.



SUCHSPIEL Halten Sie im Maschinenraum des Schiffs nach diesen Konsolen Ausschau. Achtung, der Raum wird gut bewacht.





KAPITÄNSDINNER Der Standort des Kapitäns ist mittels Radar nicht gerade leicht zu finden. Er befindet sich auf der Bugbrücke.

AUF HOHER SEE
Nutzen Sie hier die Deckung des Treppenaufgangs aus und erledigen Sie die Gegner auf der Brücke.

schrauber innehält, um auf Sie zu feuern. Gehen Sie dann sofort blitzschnell in Deckung.

Mission 5: Stowaway

Raketen sabotieren

Ihr erstes Nebenziel ist die Sabotage der Raketen hinter der südlichen Tür. Da jede Menge Gegner in die Kammer strömen, sollten Sie am besten die Chain-Gun benutzen, um schnell für Ruhe zu sorgen. Sie müssen vier Regale in der Missile-Halle sabotieren.

Im Maschinenraum

In diesem verwinkelten Abschnitt finden die Gegner jede Menge Deckung. Ihr Held bekommt es vorwiegend mit Offizieren und Black-Hands zu tun. Wenn Sie auf der mittleren Ebene einfach um den Maschinenraum herum laufen, können Sie alle Konsolen zerstören, um den Maschinenraum außer Kraft zu setzen.

Befreiung der Gefangenen

Arbeiten Sie sich durch den Tiberium-Mutanten-Raum hindurch, um schließlich das offene Schiffsdeck zu betreten. Suchen Sie im oberen Deckbereich nach der Kajüte mit dem Ingenieur. Er wird von einem Black-Hand-Soldaten bewacht. Schalten Sie ihn aus, um an die grüne Sicherheitskarte zu gelangen. Damit können Sie die Zellen im unteren Deckbereich öffnen.

Der erste Schiffsoffizier

Gehen Sie von der Zelle aus die Treppen nach oben und durch die grüne Tür. Der erste Schiffsoffizier, den Sie finden müssen, wird gut bewacht. Erledigen Sie die Gegner am besten direkt vom Treppenaufgang aus und laufen Sie nicht einfach auf die Brücke.

Kapitänstreffen

Kehren Sie mit der neuen Sicherheitskarte wieder zum Startpunkt zurück und gehen Sie durch eine der gelben Türen in Richtung Bug. Auf dem Weg können Sie die Torpedos sabotieren und einen Apache-Hubschrauber mit dem Raketenwerfer zerstören. Der Weg zum Kapitän ist gepflastert mit Chemie-Kriegern und Black-Hands. Benutzen Sie daher nach Möglichkeit die Chain-Gun und das Scharfschützengewehr. Auf der Kapitänsbrücke sollten Sie den Chem-Sprayer einsetzen, damit schädigen Sie gleich mehrere Gegner auf einmal.

Beschützen der Gefangenen

Marschieren Sie zurück zum U-Boot, um sich mit den Gefangenen zu treffen. Sie müssen jetzt schnell reagieren, da etliche Nod herbeieilen, die Ihre Flucht verhindern wollen.

Mission 6: Deadly Reunion

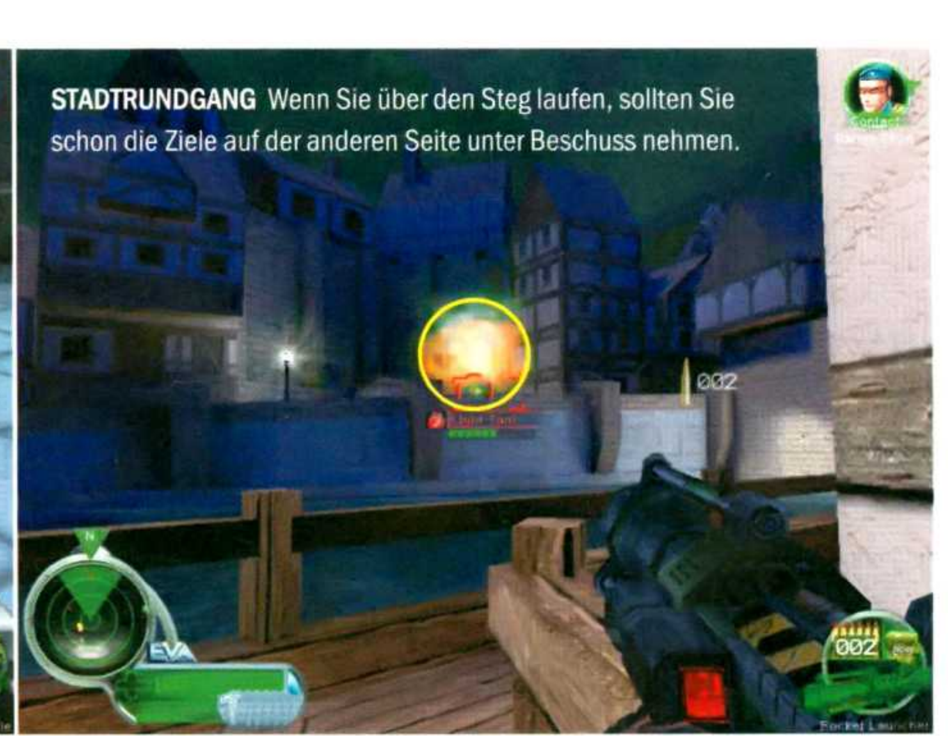
Hotwire finden

Achten Sie in diesem Level unbedingt auf die Gebäude. Die Gegner verstecken sich meistens hinter Fenstern und auf den Dächern oder Balkonen. Setzen Sie daher oft die Zieloptik des Scharfschützengewehrs ein, um die Nod rechtzeitig zu erkennen. Gehen Sie mit der Munition sparsam um, vor allem mit dem Raketenwerfer. Setzen Sie ihn nur gegen Panzerfahrzeuge ein. Den



GEWALTLÖSUNG
An die grüne Sicherheitskarte gelangen Sie, wenn Sie den dazugehörigen Nod-Soldaten eliminiert haben.





STADTRUNDGANG Wenn Sie über den Steg laufen, sollten Sie schon die Ziele auf der anderen Seite unter Beschuss nehmen.

C



MAUERSCHÜTZE Erst wenn Sie Mendoza auf wenige Lebenspunkte reduziert haben, verschwindet er von der Stadtmauer.

MEISTERDIEB Halten Sie immer nach den gezeigten Alarmschaltern Ausschau und zerstören Sie diese am besten mit der Pistole.

Schuttberg im Westen, hinter dem Hotwire ist, brutzeln Sie einfach mit dem Flammenwerfer weg. Behalten Sie die Straße nach Süden im Auge, von dort rücken weitere Nod nach.

Die Straßensperre

Wenn Sie sich der Straßensperre im Süden nähern, stellen Sie sich darauf ein, dass sie von einem Flammenpanzer weggesprengt wird. Laufen Sie dann schnell rückwärts und bringen Sie sich in einer Seitengasse in Sicherheit. So geschützt, können Sie den Nod-Panzer zerlegen.

Gunner kontaktieren

Setzen Sie zunächst auf dem Dorfplatz den Nod-Panzer außer Gefecht und kümmern Sie sich um die Raketensoldaten bei den Häusern. Nod schickt noch einige Verstärkungstruppen, die mit Gunners Hilfe jedoch schnell aus dem Weg geräumt sind.

Deadeye suchen

Gehen Sie nach Nordosten durch das Gebäude auf den Holzsteg. Dort ist ein Geschütz postiert. Vom Steg aus können Sie den Nod-Panzer auf der nördlichen Straße zerbröseln. Wenn Sie den Standort des Panzers erreichen, öffnen Sie die Tür zum Schuppen im Nordwesten, um weitere Widerstandskämpfer zu kontaktieren.

Eskorte zum Wrack

Wenn Sie die Widerstandsgruppe in der Nähe des Nod-Wracks kontaktiert haben, müssen Sie einige Chemiekrieger abwehren und erneut Mendoza die Stirn bieten. Auch diesmal macht er sich kurz vor seinem Ableben einfach aus dem Staub. Achtung, nach dem Kampf mit Mendoza taucht ein weiterer Flammenpanzer aus dem Osten auf.

Fertigstellung des Obelisken verhindern

Kurz hinter dem Heli-Wrack führt eine Holztreppe nach Norden. Dort oben wartet eine Nebenaufgabe auf Sie. Sie müssen schnellstens den Buggy, die beiden Raketensoldaten und einen Apache-Hubschrauber ausschalten (Raketenwerfer nötig). Erst dann können Sie in Ruhe die Techniker aufs Korn nehmen.

Der verletzte Techniker

Wenn Sie dem um Hilfe rufenden Nod-Techniker helfen, entpuppt sich das Ganze als Falle. Lassen Sie ihn lieber einfach links liegen, es sei denn, Sie möchten nicht auf die „Kills" verzichten.

Deadeye suchen

Wenn Sie weiter durch die Straßen ziehen, gelangen Sie zu einem großen Platz mit dem „Fancy Inn" in der Mitte. Ihr Kumpel Deadeye wird belagert. Sie müssen zwei Transporter, einen Buggy und einen Panzer ausschalten, um zu ihm zu gelangen.

Babushka retten

Folgen Sie Deadeye und schnappen Sie sich den Flammenpanzer. Fahren Sie damit die enge Gasse Richtung Westen weiter. Achtung, am Ende der Gasse tauchen Mendoza und ein Raketensoldat auf. Stürmen Sie das Gebäude, in dem Babushka festgehalten wird, und erledigen Sie die Nod, bevor sie ihre Geisel töten können.

Patch und der Kampf an der Kirche

Nachdem Sie Patch kontaktiert haben, sollten Sie zunächst auf der Kirchenempore bleiben und von den Fenstern aus die mobile Artillerie und die Nod-Helikopter zerstören. Setzen Sie nach Möglichkeit den Raketenwerfer und die Chain-Gun ein. Danach können Sie sich aus dem Gebäude herauswagen, um die verbleibenden Black-Hands auszuschalten.



KNIFFLIG Dieses Missionsziel ist verdammt schwer zu erreichen. Sie müssen schnell die Abwehr (Raketensoldaten, Helikopter) ausschalten und dann genau zielen.





DORFIDYLLE Die Chemiekrieger landen in der gezeigten Zone. Erst wenn alle Gegner beseitigt sind, befreien Sie die Gefangenen.



AUSGETRICKST Gehen Sie am Felsrand entlang um den Obelisken herum. So gelangen Sie zum Eingang der Abwehranlage.

Mission 7: The Grip Of The Black Hand

Der Weg zum Chateau

Setzen Sie zunächst hauptsächlich die Pistole ein, um die patrouillierenden Nod unauffällig aus dem Verkehr zu ziehen. Wenn Sie den Wachturm vor dem Eingang besteigen, kommt ein Helikopter angeflogen, der zwei Black-Hands entlädt. Beobachten Sie die Dachfront des Chateaus – dort stehen einige Raketensoldaten.

Deaktivieren des Alarms

Gehen Sie gleich durch die erste Tür an der Ostwand und dann in das südliche Wirtschaftsgebäude. Sprechen Sie den Diener an, der Ihnen eine Chain-Gun überreicht. Das Terminal ist gut bewacht, setzen Sie am besten den Granatwerfer ein und erledigen Sie die Deckenkanone.

Computerhacker

Arbeiten Sie sich durch den Park zum Chateau vor. Wenn Sie erst einmal drin sind, gehen Sie zielstrebig an der rechten Wand nach Norden zum Treppenhaus. Arbeiten Sie sich bis in den zweiten Stock zum Computerraum vor und achten Sie dabei immer wieder auf Deckenkameras und -kanonen.

Den Zellenkomplex und den Wissenschaftler finden

Kehren Sie wieder in den ersten Stock zurück und halten Sie sich westlich. Bleiben Sie immer im Bereich des Speisesaals (Dining Hall) und gehen Sie vorsichtig eine Treppe nach der anderen hinunter. Im Zellengang sind zusätzlich zu den Chemie-Kriegern an beiden Enden Deckenkanonen installiert. Öffnen Sie nur die mittlere Zelle, um ein tertiäres Ziel zu erfüllen. In der dritten Zelle ist ein Mutant inhaftiert, der Sie angreift.

Sydney beschützen

Marschieren Sie zum Speisesaal zurück und nehmen Sie den Raketenwerfer zur Hand, bevor Sie den Hof betreten.

Mendoza

Gleich nach der Zwischensequenz haben Sie Zeit, ein oder zwei Raketen auf Mendoza zu feuern. Bleiben Sie nach Möglichkeit seinem weit reichenden Flammenwerfer fern. Mendoza wird immer wieder kurze Pausen einlegen, in denen er stehen bleibt. Das ist der ideale Zeitpunkt, um ihn mit Raketen zu beharken. Kurz bevor er dahinscheidet, wird er sich auf Sydney stürzen. Sehen Sie zu, dass Sie Mendoza schnell mit der Chain-Gun endgültig erledigen.



Mission 8: Obelisk Of Oppression

Das Team beschützen

Laufen Sie möglichst vor dem Team entlang. Hinter der ersten Ecke sollten Sie zuerst blitzschnell den Geschützturm auf der Straße wegfegen. Gehen Sie an der rechten Hauswand in Deckung und kümmern Sie sich um den unteren Geschützturm und um die Transporter. Die Straße Richtung Osten ist mit Wracks versperrt. Dahinter kommen jeweils Gegner hervor – behalten Sie also den Finger am Abzug!

Die Abwehr zerstören

Stürmen Sie mit dem Raketenwerfer im Anschlag die westliche Straße entlang und zerbröseln Sie zuerst die Transporter und den Buggy. Sobald der Apache auftaucht, halten Sie auf ihn drauf. Ihr Team kümmert sich inzwischen um die Abwehrstellungen.

Die Widerstandskämpfer befreien

Bei diesem Missionsziel sollten Sie zuerst die umliegende Gegend um den offenen Platz mit dem Schuppen untersuchen. Wehren Sie mehrere Wellen Chemie-Krieger ab, die mit Fallschirmen abspringen, kümmern Sie sich um die Offiziere und um den Transporter im Westen und stürmen Sie danach das Gebäude im Nordwesten. Dort finden Sie einen Atomzünder. Danach können Sie in Ruhe die Gefangenen befreien.

Den Obelisken und den Tarnpanzer ausschalten

Nach einer hektischen Panzerfahrt und etlichen Straßenscharmützeln kommen Sie schließlich zum Platz mit dem Obelisken. Kümmern Sie sich zuerst um den Tarnpanzer. Sie können ihn an der flimmernden Luft erkennen. Halten Sie mit dem Raketenwerfer drauf. Gehen Sie anschließend an der Wand des Talkessels in östlicher Richtung entlang. Die schwarzen Pfosten markieren die Grenze für die Reichweite des Obelisken. Wenn Sie auf der

Rückseite sind, müssten Sie genau auf die Tür der Anlage blicken können. Stürmen Sie darauf zu, einen Treffer werden Sie wohl oder übel einstecken müssen.

Mission 9: Evolution Of Evil

Die Flucht aus dem Knast

Erledigen Sie die beiden Offiziere schnell durch gezielte Kopfschüsse, um an die Chain-Gun zu gelangen. Im oberen Teil des Zellenblocks ist eine Waffenkammer. Hinter der Tür gegenüber wacht ein Nod, der den Schlüssel bei sich trägt.

Ausrüstung beschaffen

Verlassen Sie den Zellenblock durch die nördliche Tür. Achtung, auf den Gefängnismauern sind einige Geschütztürme und Nod-Soldaten postiert! Klappern Sie alle Gebäude ab, um sich mit ausreichend Waffen und Munition zu versorgen. Das Helipad, das Sie zerstören sollen, wird von einem leichten Panzer bewacht.

Durch die Wüste

Schnappen Sie sich den Nod-Panzer vor dem Tor und fahren Sie damit zügig durch den Canyon. Verzetteln Sie sich nicht in die Gefechte, da Nod ständig Nachschub erhält. Halten Sie auf den blauen Tunnel zu und düsen Sie mit Vollgas durch. Am Ende müssen Sie sich einem Flammen- und einem Tarnpanzer stellen.

Bonusziel

Steigen Sie am Ende des Tunnels aus und gehen Sie die Felsen Richtung Süden hoch. Durch einen schmalen Hohlweg nach Osten gelangen Sie zu einem Tempel, vor dem ein Ernter steht. Zerstören Sie ihn und durchsuchen Sie den Tempel. Achtung, der Rückweg wird durch auftauchende Nod erschwert!

Infiltrieren der Basis

Betreten Sie die Anlage von Nordwesten her. Im Inneren müssen Sie nach großen Aufzügen Ausschau halten, die nach unten fahren. Sie gelangen so zu einem weiteren Panzer, den Sie benutzen können. Die Fahrt endet vor einem weiteren Aufzug. Fahren Sie damit nach unten und halten Sie sich gleich links. Hinter dem Geschützturm führt ein Lift weiter nach unten.

Raveshaw

Gleich nach der Zwischensequenz können Sie mit dem Raketenwerfer auf Raveshaw feuern. Laufen Sie nach Möglichkeit rückwärts und behalten Sie ihn im Blick, damit Sie nicht in seine Fänge geraten. Er springt immer wieder auf die Metallkonstruktion in der Mitte hoch. Nutzen Sie diesen Moment, um weiter auf ihn zu feuern. Sobald seine Lebensanzeige im roten Bereich ist, versucht er sich zu regenerieren. Dabei muss er zwangsläufig stehen bleiben. Das ist Ihre Chance zum Schießen.


Raveshaw springt immer wieder hier hinauf.

Erfüllung der Ziele

Tief unter der Erde erreichen Sie schließlich einen Raum mit einem „Kane-Hologramm". Die beiden Türen links und rechts führen jeweils zu einem Terminal. In diesem Bereich lauern gefährliche Tarn-Soldaten und Acolyten. Laden Sie zum Schluss Ihren Raketenwerfer durch und betreten Sie die Aufzugplattform hinter dem Hologramm.

Mission 10: All Brains, No Brawn

Dr. Moebius beschützen

Erledigen Sie schnell die anrückenden Flammenwerfer-Nod. Achten Sie in dem Level vor allem auf die Decken, an denen jetzt Kanonen angebracht sind. Setzen Sie auf Ihrer Flucht am besten den Flammenwerfer gegen die vielen Initiates ein. Außerdem halten sich etliche Tarneinheiten in dem Bereich auf. Achten Sie auf verdächtige Anzeichen in der Luft. Versuchen Sie, möglichst vor Moebius zu bleiben, und schalten Sie immer zuerst die Deckenkanonen aus. Besonders in der Nähe der Aufzüge müssen Sie mit schwerem Widerstand rechnen. Der Flammenwerfer leistet hier gute Dienste.

Mission 11: Tomorrow's Technology Today

Sabotageakt

Bevor Sie auf die Hand von Nod zumarschieren, beobachten Sie die nähere Umgebung genau. Auf den Mauern der Tempelanlage stehen meist Nod-Raketensoldaten. Machen Sie als Nächstes die Tiberium-Raffinerie unschädlich.



ABWÄRTS Um gefahrlos an diesen Lift zu gelangen, müssen Sie einen Tarnpanzer und ein Geschütz aus dem Weg räumen.



FLAMMENINFERNO Wenn Sie Dr. Moebius beschützen, ist der Flammenwerfer oft die richtige Wahl, um die Mutanten fertig zu machen.

Den Obelisken zerstören

Wenn Sie immer alle Tore geöffnet haben, können Sie den Mammut besteigen und in die Anlage eindringen. Bleiben Sie damit außer Reichweite des Obelisken und feuern Sie auf ihn. Die Feuerkraft des Mammut ist groß genug.

Landebahn und Bauhof

Säubern Sie die Gegend um die Landebahn zunächst von Infanteristen. Achtung, viele Einheiten sind hier getarnt! Dringen Sie in den Tower ein und bringen Sie am Terminal einen Sprengsatz an. Bevor Sie in den Bauhof eindringen, sollten Sie das Helipad zerstören, da sonst immer wieder ein Nod-Hubschrauber auftaucht. Wenn Sie alle Gebäude infiltriert haben, sollten Sie unter anderem im Besitz der roten Codekarte sein.

Das UFO untersuchen

Gleich in der Nähe des Tores, das zum Obelisken führt, befindet sich das blaue, außerirdische Raumschiff. Sie müssen im Besitz der roten Schlüsselkarte sein, um Zugang zu erhalten. Kämpfen Sie sich durch das Schiff, um eine weitere starke Waffe zu ergattern.

Mission 12: Stomping On Holy Ground

Sydney im Tempel suchen

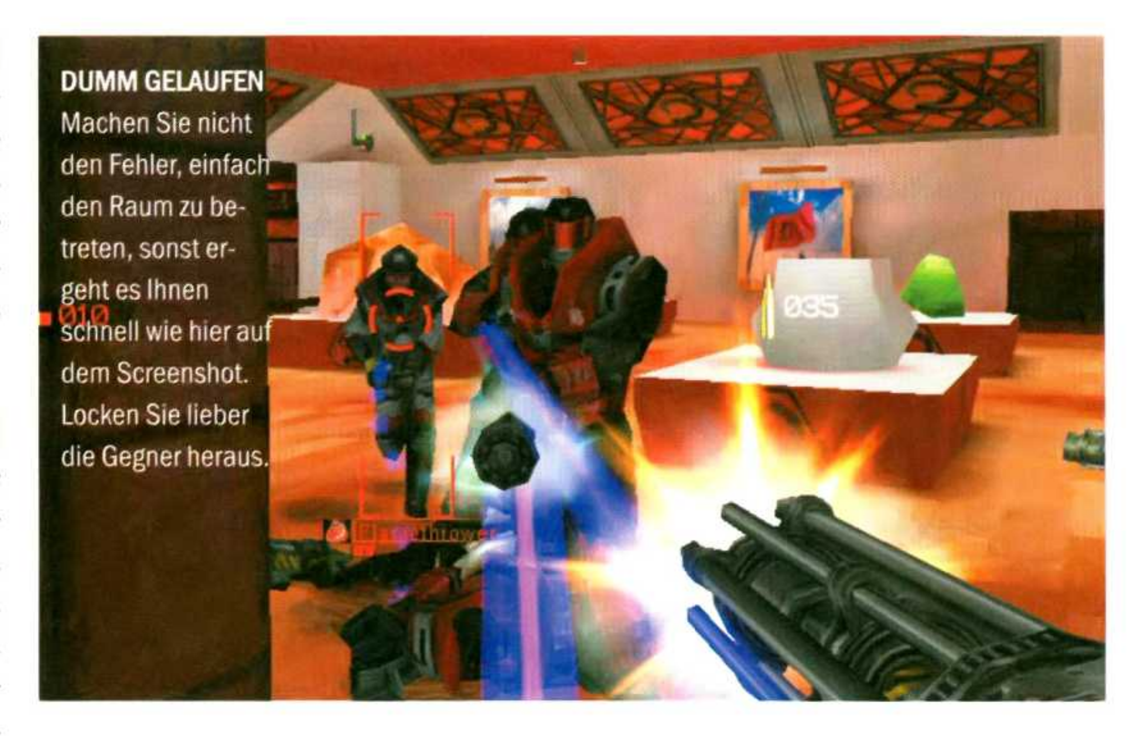
Bewegen Sie sich zunächst entlang der Säulen und schießen Sie schnell auf die Deckengeschütze. Die Laser-Chain-Gun ist dafür am besten geeignet. Pusten Sie damit auch die vielen Nod weg. Arbeiten Sie sich vorsichtig nach unten. Die Nod tauchen meist urplötzlich auf. Nutzen Sie die engen Gänge aus, um die Gegner dorthin zu locken. Betreten Sie dazu immer kurz einen Raum und ziehen sich schnell wieder in den nächsten Gang zurück.

Wo finde ich die grüne Karte?

In der Halle mit den vielen Türen finden Sie die Sicherheitskarte in Kanes Schlafzimmer. Vorsicht, über dem Bett sind zwei Geschütze angebracht.

Die Mutantenkammer

Wenn Sie die Drehtür passiert haben, müssen Sie sich ein heißes Gefecht mit den Mutanten liefern. Versuchen Sie entweder, schnell den Lift zu erreichen, oder gehen Sie in einer Ecke in Deckung und erledigen Sie die Mutanten nacheinander. Hierbei sollten Sie vor allem auf Waffen mit hoher Feuerrate setzen (Laser-Chain-Gun).



DUMM GELAUFEN Machen Sie nicht den Fehler, einfach den Raum zu betreten, sonst ergeht es Ihnen schnell wie hier auf dem Screenshot. Locken Sie lieber die Gegner heraus.

Die Katakomben

Nachdem Sie den Lift benutzt haben, gehen Sie nach Süden und gleich wieder nach Osten. Dort finden Sie einen Tunnelzugang, der wieder nach oben führt.

Der rote Turm

Der Tunnel führt Sie zu einem rot beleuchteten Turm, der sehr friedlich aussieht. Sobald Sie ihn betreten, werden Sie von einer Vielzahl getarnter Nod unter Beschuss genommen. Locken Sie die Gegner nach Möglichkeit in den Tunnel. Arbeiten Sie sich den Turm hinauf. Oben sollten Sie abspeichern, da der Endkampf beginnt, sobald Sie das Labor betreten.

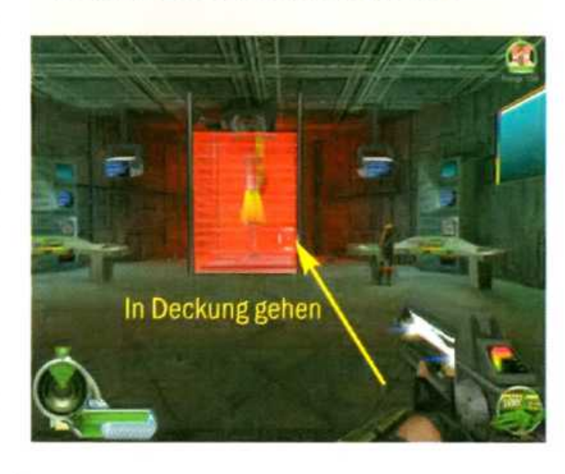
Sydney beschützen

Säubern Sie zunächst im Alleingang den Laborbereich und holen Sie dann Sydney ab. Wenn Sie im zentralen Schacht sind, blicken Sie immer nach oben, um die Gegner rechtzeitig zu erkennen. In der Regel werden die Nod von beiden Seiten auf Sydney feuern.

STEFAN WEISS

Petrova

Sprinten Sie nach der Zwischensequenz sofort hinter den Operationstisch. Von dort können Sie etliche der Nod aus dem Weg räumen. Eilen Sie dann zum Turm und laufen Sie wieder in den Tunnel zurück. Spähen Sie immer wieder in den Turm, bis Petrova auftaucht, und geben Sie einige schnelle Salven auf sie ab. Benutzen Sie vorwiegend die Laser-Chain-Gun, die Volt-Auto-Rifle und den Raketenwerfer.



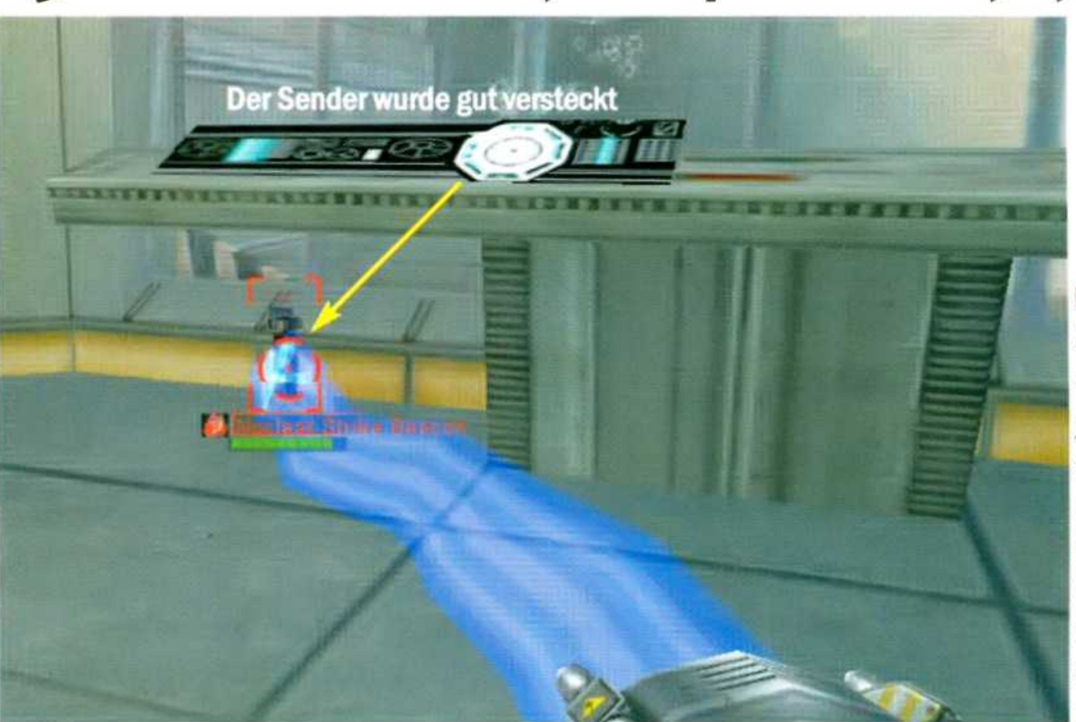


LOGENPLATZ Beobachten Sie in dieser Ecke, von woher sich die Mutanten nähern. Im hinteren Bildteil erkennen Sie den Lift, der in die Katakomben führt.

C

C&C: Renegade Multiplayer-Tipps

Da stehen Sie nun vor Ihrem Einkaufsterminal und wissen nicht, welche Einheit Sie jetzt auswählen sollen? Wir zeigen Ihnen, auf was Sie alles achten müssen, um mit Ihrem Team zu siegen.



DIE ZEIT LÄUFT Der Ingenieur ist der Einzige, der jetzt den Atomschlag von Nod noch verhindern kann. Setzen Sie mehrere Ingenieure dazu ein, geht das Ganze schneller vonstatten.

Das Schadensmodell

Genreüblich gilt: Wenn Sie auf das Haupt Ihres Widersachers zielen und treffen, scheidet er schnell dahin, egal welche Waffe Sie benutzen. Das Scharfschützengewehr bildet eine Ausnahme – es verfügt über zwei verschiedene Schadensmodi. Wenn Sie die Zoomfunktion aktivieren, erzielen Sie immer mehr Schaden an allen Körperteilen als beim Schießen ohne Zoomfunktion.

Gebäude zerstören

Die Gebäude erfüllen unterschiedliche Funktionen im Spiel. Erst wenn Sie darüber Bescheid wissen, können Sie sich die richtige Strategie zurechtlegen. **Wichtig:** Einmal zerstörte Gebäude können nicht wiederhergestellt werden.

Kaserne/Hand von Nod

Wenn dieses Gebäude zerstört ist, können Sie keine Charaktere mehr einkaufen. Es stehen Ihnen nur noch die Standardsoldaten zur Verfügung. Außerdem enthält dieser Gebäudetyp jeweils eine Zielplatzierung für die Ionenkanone beziehungsweise den Atomschlag. Wenn ein Team eine erfolgreiche Zündung zuwege bringt, gewinnt es automatisch (muss als Siegbedingung aktiviert sein).

Waffenfabrik/Flugplatz

Sobald diese Einrichtung in Schutt und Asche liegt, können keine neuen Fahrzeuge erworben werden. Das heißt, es werden auch keine neuen Sammler mehr produziert. **EXTRATIPP:** Wenn Sie einen Nod-Flugplatz mit einem Ionenschlag zerstören wollen, müssen Sie den Sender (Beacon) im Tower platzieren. Setzen Sie ihn auf die Landebahn, wird der Flugplatz nicht komplett zerstört.

Kraftwerk

Grundsätzlich hat die Zerstörung des Kraftwerkes eine Verdoppelung der Preise für Fahrzeuge und Charaktere zur Folge. Wenn eine Karte zusätzlich einen Obelisken oder Befestigungsturm enthält, werden diese deaktiviert. Achtung: Die Geschütztürme von Nod sind davon nicht betroffen.

Die Kontrollterminals

Angeschlagene Gebäude lassen sich mit dem Ingenieur entweder von außen oder innen am Master-Control-Terminal reparieren. Bevorzugen Sie auf jeden Fall die Innenvariante. Dort reparieren Sie ein Gebäude in etwa doppelt so schnell wie von außen. Genauso verhält es sich mit dem Zerstören von Gebäuden. Ein Kontrollterminal ist wesentlich schneller zerstört als das Gebäude selbst.

Wo sind die Sanis und das Bombenkommando?

Die Frage ist schnell geklärt: Der Ingenieur kann mit seiner Repair-Gun nicht nur Fahrzeuge, Gebäude und Terminals reparieren, sondern damit auch Verwundete heilen. Außerdem ist er in der Lage, Sender und Sprengsätze zu deaktivieren.

Der Fuhrpark

Wie nutze ich die Fahrzeuge sinnvoll?

Grundsätzlich weisen die Fahrzeuge drei Merkmale auf: Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft. Dabei gilt: Je schneller das Fahrzeug ist, umso schwächer ist es auch.

Buggy/HUMMM-VEE

Die Jeeps sind schnell und eignen sich besonders gut, um schnell zu gegnerischen Gebäuden vorzudringen. Auf Karten mit Obelisk und Befestigungsturm machen sie weniger Sinn, da sie zu schnell zerstört werden.

APC – Gepanzerter Truppentransporter

Diese Vehikel halten mehr aus und bieten mehreren Soldaten Platz. Sie können damit schnell bis zum Eingang gegnerischer Gebäude fahren und mit den Insassen in die Zielgebäude eindringen.

Leichter und Mittlerer Panzer

Der GDI-Panzer ist der Nod-Variante auf jeden Fall überlegen. Beide Gefährte eignen sich jedoch gut für Angriffe auf Gebäude bei Karten ohne Obelisk und Befestigungsturm. Sie sind schnell genug, um gegnerische Infanteristen über den Haufen zu fahren.

Flammen-Panzer

Der Spezialist für Gebäude und Fahrzeuge. Wenn Sie in einem großen Team spielen, sollten Sie auf jeden Fall mit mehreren Flammenpanzern gegen die feindlichen Gebäude vorgehen. Auch die Sammler sind damit relativ schnell geknackt. Gegen sich schnell bewegende Soldaten haben Sie hingegen schlechte Karten, da Sie auch mit dem größten Feuerteppich nur Schaden anrichten, wenn sich das Zielkreuz genau auf dem Ziel befindet.

Mammut-Panzer

Wie im Originalspiel regeneriert sich der Mammut langsam wieder (der Sammler übrigens auch). Mit



UNRUHIGE FAHRT Je schneller Sie den Eingang zum Befestigungsturm erreichen, umso größer ist die Chance, dass Ihre Insassen ihre Sprengsätze und Sender anbringen können.



GEFÄHRLICHE PILZE Wenn Sie genügend Credits besitzen, können Sie sich mehrere Sender kaufen. So erhöhen Sie Ihre Chance, dass wenigstens ein Soldat damit am Ziel ankommt und Erfolg hat.

zwei bis drei dieser Kampfgiganten bekommen Sie sogar einen Obelisken schnell klein. Gegen langsame und stationäre Ziele sollten Sie auf jeden Fall die Sekundärwaffe benutzen, da sie mehr Schaden anrichtet. Im Kampf gegen flinke Einheiten müssen Sie auf die Hauptkanone setzen.

Mobiler Raketenwerfer

Die Einheit eignet sich ebenfalls sehr gut zum Zerstören von Gebäuden. Außerdem können Sie durch das Abfeuern mehrerer Raketen eine Flächenwirkung (Splash-Damage) erreichen.

Mobile Artillerie

Sie ist im direkten Vergleich mit dem GDI-Raketenwerfer als schwächer einzustufen, da sie gegen Infanteristen wesentlich schlechtere Karten hat.

Zerstören von Obelisk und Befestigungsturm

Strom abschalten

Karten, die diese Verteidigungseinrichtungen enthalten, sind in der Regel schwerer zu spielen. Die Teams müssen zuerst einen Weg finden, diese Türme außer Gefecht zu setzen, bevor sie sich der restlichen Basis widmen können. Wenn Kraftwerke vorhanden sind, sollten die Teams zuerst versuchen, diese lahm zu legen. Damit werden Obelisk und Befestigungsturm automatisch unbrauchbar.

Die Brachialmethode

Ein direkter Angriff mit mehreren Mammut-Panzern aufseiten der GDI kann ebenfalls zum Erfolg führen, wenn ansonsten keine Gegner in der Basis sind.

Dem Ingenieur ist nix zu schwer

Aufwendiger, aber cooler ist ein geschickter Angriff mit voll besetzten APCs. Stellen Sie mit Ihrem Team einen Angriffstrupp aus Ingenieuren und einigen Einheiten zur Deckung zusammen. Die Ingenieure rüsten Sie außerdem mit je einem Sender für Ionenkanone/Atomschlag aus. Fahren Sie nun direkt bis zum Eingang des Obelisken/Befestigungsturms, steigen Sie schnell aus und dringen Sie ins Gebäude ein. Der Sender ist in fünf Sekunden scharf gemacht, danach verbleiben Ihnen 50 Sekunden bis zur Detonation. Versuchen Sie auch, ein möglichst gutes Versteck für den Sender zu finden (zum Beispiel unter Konsolen).

Fahrzeugklau

Sie spielen aufseiten von Nod und möchten dennoch einen Mammut fahren? Kein Problem! Sobald ein Fahrzeug neu gebaut worden ist, dauert es ca. 30 Sekunden, bevor ein gegnerischer Soldat darin einsteigen kann. Leere Fahrzeuge sind später jederzeit benutzbar. Wer nun auf die Idee kommt, mit getarnten Black-Hands direkt in der GDI-Fabrik auf die Fertigstellung eines Fahrzeugs zu warten, hat Pech. In der Produktionshalle werden Sie zerquetscht und ein frisch gebautes Fahrzeug lässt sich leider nicht klauen.

Warum Selbstmord begehen?

Wenn Sie im Spiel Selbstmord begehen, müssen Sie sich im Klaren darüber sein, dass Sie wieder mit 0 Credits beginnen. Trotzdem ist es manchmal sinnvoll, diese Aktion durchzuführen: Wenn Sie auf großen Karten mit wenigen Spielern unterwegs sind und Sie in der gegnerischen Basis die Meldung erhalten, dass in Ihrem eigenen Lager ein wichtiges Gebäude angegriffen wird, sind Sie mit der „Selbstmord-Funktion" blitzschnell wieder zu Hause.

C4 auf Abwegen

Die Haftfunktion kommt Ihnen nicht nur beim Gebäudesprengen zugute. Platzieren Sie das C4 einfach an einem Gegenspieler. Da der keine Chance hat, das Paket loszuwerden, ist Ihnen dieser Frag sicher. Dies funktioniert besonders gut, wenn Sie eine getarnte Einheit spielen, da Sie unbemerkt nahe an den Gegner gelangen.

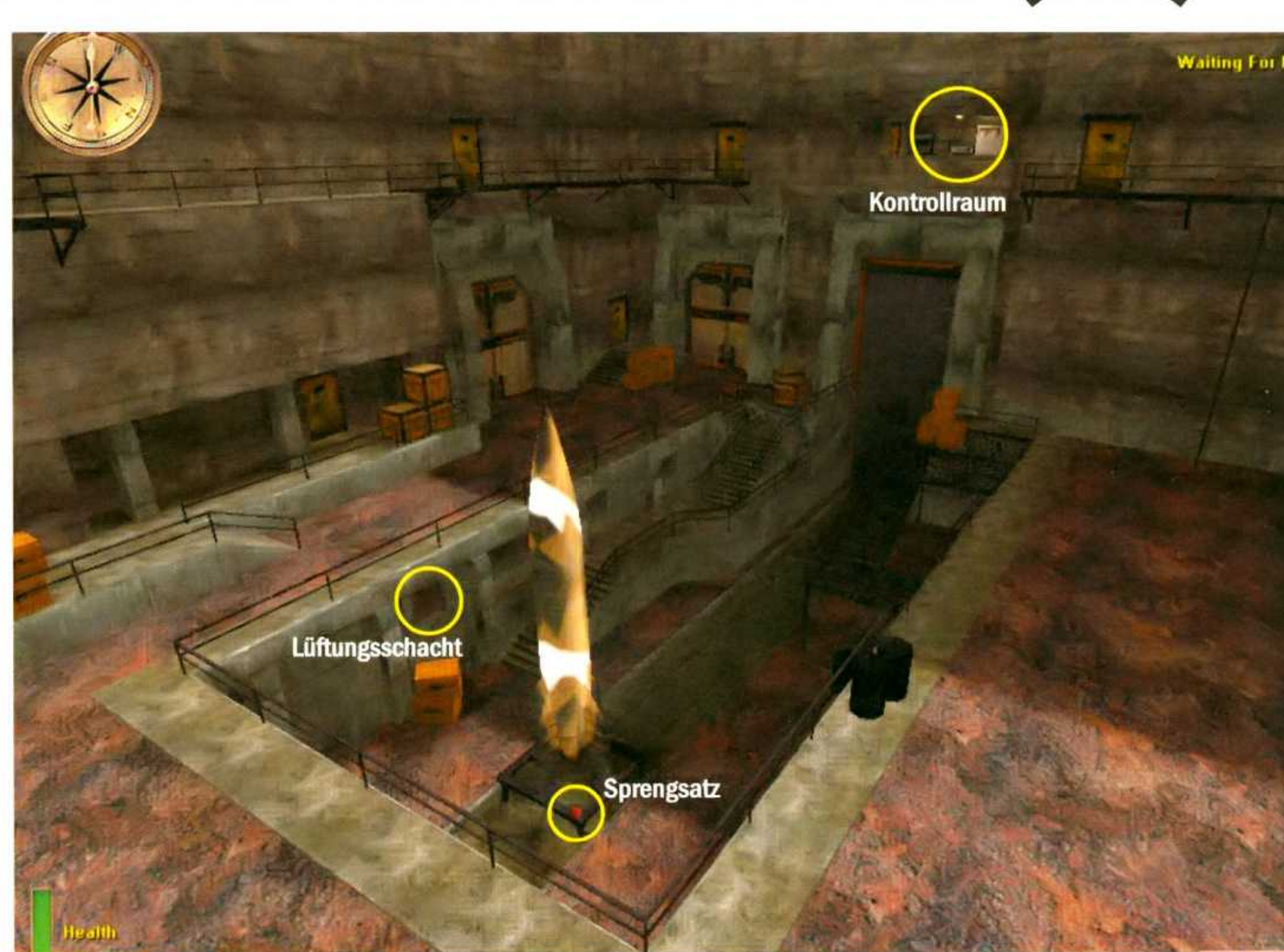
STEFAN WEISS/LARS THEUNE/FLORIAN WEIDHASE



ÜBERRASCHUNG Dieser Techniker war zu sehr mit Reparieren beschäftigt und hat nicht mitbekommen, dass er „beladen" wurde. Pech für ihn.

Medal of Honor: **Allied Assault (dt.)**

Sie haben sich durch die spannende Kampagne hindurchgearbeitet und wollen jetzt auch im Mehrspielermodus mitmischen? Kein Problem, wir verraten Ihnen die wichtigsten Grundlagen dazu.



RAKETEN-START Durch den Lüftungsschacht gelangen Sie am sichersten zum Sprengsatz der V2-Rakete. Den zweiten Bombenplatz finden Sie im Kontrollraum.

Mehrspieler-Tipps

Wer kann eine Bombe legen bzw. entschärfen?

Jeder Spieler kann eine Bombe anbringen oder sie entschärfen. Im Gegensatz zum Kampagnenspiel brauchen Sie aber vorher keine Bombe zu finden, da jeder Spieler nach dem Start eine im Gepäck hat. Wenn Sie am Zielobjekt sind, brauchen Sie den Sprengstoff nicht auszuwählen, sondern müssen einfach nur die „Benutzen"-Taste fünf Sekunden gedrückt halten. Kurz darauf erscheint eine kleine Uhr, die wieder verschwindet, wenn Sie die Bombe scharf gemacht haben. Das Entschärfen der Bombe funktioniert auf die gleiche Weise, dauert aber länger. Zehn Sekunden die „Benutzen"-Taste drücken und Sie haben es geschafft.

Kann ich meine eigenen Leute verletzen?

Das kommt darauf an, ob auf dem Server „Friendly Fire" (ff) eingeschaltet ist oder nicht. Wenn Sie es nicht genau wissen, sollten Sie vorher Ihre Mitspieler fragen. Sie machen sich keine Freunde, wenn Sie mit Granaten um sich schmeißen und diese Ihre Kollegen treffen. Besonders im Runden-Modus ist es ärgerlich, wenn Sie bis zum nächsten Durchgang warten müssen, um wieder mitspielen zu können.

Woran erkenne ich meine Teamkameraden?

Durch die große Auswahl verschiedener Uniformen ist der Teamkollege häufig schwer vom Feind zu unterscheiden. Besonders wenn Sie auf einer niedrigen Detailstufe spielen, sehen die Uniformen identisch aus. Achten Sie deshalb auf das Zeichen über den Köpfen der Spieler. Wenn Sie aufseiten der Achsenmacht spielen, erkennen Sie Ihre Mannschaft an dem „Eisernen Kreuz". Über den Köpfen der Alliierten schwebt ein Stern.

Was soll ich tun, wenn ich verletzt bin?

Wenn Sie verletzt sind, sollten Sie sich auf die Suche nach einem Erste-Hilfe-Paket machen. Diese finden Sie an den Stellen, an denen einer Ihrer Leute bzw. vom anderen Team gefallen ist. Pro Kasten erhalten Sie einen Gesundheitsbonus von 50 Prozent. Nehmen Sie es aber nur dann auf, wenn Sie stark verletzt sind. Bei einem Gesundheitszustand von 90 Prozent sollten Sie die Kiste lieber für einen verletzten Kameraden liegen lassen – er wird es Ihnen danken. Achten Sie aber darauf, dass sich nicht der Gegner darüber hermacht.

Wie schütze ich mich vor Treffern?

Sie haben die Möglichkeit, sich hinter Sandsäcken oder Mauern zu verschanzen. Dahinter sind auf jeden Fall Ihre Beine und der Unterleib geschützt. Wenn Ihr Magazin leer ist, können Sie auch in die Hocke gehen und Ihre Waffe nachladen, ohne vom Gegner getroffen zu werden. Wenn sich aber keine Deckung bietet, können Sie sich auch an eine Hausecke stellen und zur Seite lehnen. Sie können zwar trotzdem getroffen werden, geben aber nur wenig Zielfläche ab. Mit der richtigen Tarnung fallen Sie außerdem weniger auf.

Soll ich bei meinen Teamkameraden bleiben?

Laufen Sie nicht im engen Pulk herum. Gerade Anfänger, die die Karten noch nicht oder nur wenig kennen, neigen dazu, anderen Spielern hinterherzulaufen. Je größer die Truppe ist, desto mehr Abschüsse erzielt ein feindlicher Bazooka-Schütze oder ein Granatwerfer. Natürlich können Sie Ihrem Team folgen. Achten Sie aber darauf, dass Sie genügend Abstand zum Vordermann einhalten.

Wie trickse ich die Heckenschützen aus?

Nach einigen Spielstunden wissen Sie, wo sich die beliebten Scharfschützenpositionen befinden. Laufen Sie in einem Zickzackkurs darauf zu. Durch das ständige Hin- und Hergelaufe kann Sie der Heckenschütze nur schwer aufs Korn nehmen. Zusätzlich sollten Sie einige Salven auf ihn abfeuern. Auch wenn Sie ihn nicht treffen, kommt er sicherlich trotzdem ganz schön ins Schwitzen. Wenn Sie aber auch noch erfolgreich sind, verreißt er sein Ziel und trifft nichts mehr. Aber auch hier gilt wieder: Trennen Sie sich von Ihren Teammitgliedern. So muss der Heckenschütze erst einige Zeit suchen, ehe er den nächsten Gegner ins Visier bekommt.



KEIN DURCHKOMMEN So funktioniert perfektes Teamplay. Der Bunkereingang wird von der Dreiergruppe Axis-Soldaten mit allen Mitteln verteidigt.

Wie überlebe ich als Heckenschütze?

Der größte Fehler aller virtuellen Scharfschützen besteht darin, dass sie immer an der gleichen Position hocken bleiben. Gerade bei einem Deathmatch dauert es nicht lange, bis Ihre Opfer wissen, wo Sie sich aufhalten, da die Gegner nach kurzer Zeit wieder per „Respawn" aus dem Reich der Toten erwachen. Wechseln Sie deshalb häufig die Position.

Wo sitzt der Feind?

Bei **Medal of Honor: Allied Assault** sind die Gegner auf große Distanz schwer auszumachen. Besonders in einer dunklen Ecke sind sie vom Hintergrund kaum zu unterscheiden. Wenn Sie also beschossen werden, bleiben Sie ruhig und suchen Sie sich ein Versteck. Von dort aus können Sie dann vorsichtig die Umgebung absuchen und das verräterische Mündungsfeuer erkennen.

Waffenkunde

Welche Waffe soll ich nehmen?

Achten Sie zu Beginn einer Runde darauf, welche Waffen Ihre Teamkollegen bei sich tragen. Wichtig ist, dass nicht alle die gleiche Waffe benutzen. Wenn zum Beispiel jeder mit einem Scharfschützengewehr oder einer Bazooka herumläuft, haben Sie gegen das gegnerische Team schlechte Karten. Am besten ist es, wenn Sie eine Mischung aus allen Waffengattungen besitzen. Nutzen Sie dafür auch die Teamchat-Funktion reichlich aus.

Wie laufe ich schneller?

Wenn Sie sich für das Scharfschützengewehr oder die Bazooka entschieden haben, werden Sie feststellen, dass Sie nur sehr langsam laufen können. Wechseln Sie bei den gelegentlichen Sprints zur Pistole oder den Granaten. Dadurch rennen Sie schneller. Besonders zu Beginn der Runde ist es wichtig, vor den Gegnern eine gute Position auf dem Spielfeld einzunehmen.

Was mache ich, wenn ich der letzte Überlebende bin?

Angenommen, Sie haben sich in einem Haus verschanzt und warten dort, bis sich die Gegner vor Ihr Visier bequemen. Prinzipiell ist das in Ordnung. Es sei denn, Sie sind der letzte Überlebende aus Ihrem Team. Denn dann kann ein solches Verhalten zu bösem Blut bei den Mitspielern führen. Laufen Sie stattdessen los und suchen Sie sich eine neue Waffe. Drücken Sie die Taste H, um die aktuelle Waffe wegzuwerfen, und sammeln Sie eine andere Waffe auf, mit der Sie auch auf kurze Distanz eine Chance gegen Ihre Gegner haben.

Wie setze ich Granaten am besten ein?

Wenn Sie einen Gegner hinter einer Ecke vermuten und ihm eine Granate vor die Füße werfen wollen, sollten Sie folgendermaßen vorgehen: Nehmen Sie die Granate in die Hand und halten Sie die Feuertaste gedrückt. Da die Granate nicht explodiert, solange Sie sie in der Hand behalten, brauchen Sie sich nicht zu beeilen. Jetzt müssen Sie nur kurz um die Ecke schauen oder sich zur Seite lehnen und die Feuertaste loslassen. Anschließend bringen Sie sich wieder in Sicherheit und wechseln die Waffe. Dadurch haben Sie Zeit gespart und dem Gegner kaum Zeit gegeben, auf Sie zu feuern. Nachdem Sie die Levels einigermaßen kennen gelernt haben, wissen Sie auch, wo die Gegner zu Beginn der Runde auftauchen. Wenn Sie vor den Feinden an dieser Stelle sind, können Sie schon die Granate zur Hand nehmen und warten, bis die Gegner erscheinen.

Wozu brauche ich eine Pistole?

Sie schießt langsam, hat ein kleines Magazin und taugt nur auf kurze Distanz. Aber trotzdem hat sie schon so manchem Spieler das Leben gerettet. Wenn Sie als Scharfschütze aus unmittelbarer Nähe angegriffen werden oder das Magazin Ihrer Maschinenpistole leer ist, ist die Pistole Ihre letzte Chance. Setzen Sie diese Handfeuerwaffe aber nur im äußersten Notfall ein. STEFAN WEISS/LARS THEUNE



AUF DIE SPITZE Mithilfe der Räuberleiter können Sie vom Turmsims aus auf das Dach des Gebäudes steigen.

BLOND – DU WILLST ES DOCH AUCH!



Jetzt für **nur € 1,90** am Kiosk *blond magazine*



Für noch mehr Spieler-Hardware

PC Games Hardware: das Hardware-Magazin für PC-Spieler. Jeden 1. Mittwoch im Monat Tests, Tipps und Tuning-Guides!

Acht **GeForce4-** Platinen im Härtetest

Alle aktuellen Grafikchips **im Vergleich**

Die technischen Details der neuen GeForce4-Grafikchips: Zum Vergleich haben wir die Daten anderer aktueller Grafikchips hinzugefügt.

Chipsatz	GF4 MX-420	GF4 MX-440	GF4 MX-460	GF4 Ti-4400	GF4 Ti-4600	GF2 MX-400	GF3 Ti-200	GF3 Ti-500	Radeon 8500
Codename	NV17 SDR	NV17 DDR	NV17 Pro	NV25	NV25 (Ultra)	NV11	NV20	NV20	R200
Hardware T&L	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Pixel- und Vertex-Shader	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Chiptakt	250 MHz	270 MHz	300 MHz	275 MHz	300 MHz	200 MHz	175 MHz	240 MHz	275 MHz
Speichertakt	166 MHz SDR	200 MHz DDR	275 MHz DDR	275 MHz DDR	325 MHz DDR	166 MHz SDR	200 MHz DDR	250 MHz DDR	275 MHz DDR
Engine (Pixel x Texel)	2x2	2x2	2x2	4x2	4x2	2x2	4x2	4x2	4x2
Speicherbandbreite in GByte/s	2,7	6,4	8,8	8,8	10,4	2,7	6,4	8	8,8
Unterstützter Speicher in MByte	64	64	64	128 (3,6 ns)	128 (2,8 ns)	32/64	64/128 (4 ns)	64 (3,8 ns)	64/128 (3,6 ns)
Berechnete Gigapixel pro Sek.	0,5	0,54	0,6	1,1	1,2	0,4	0,7	0,96	1,1
Berechnete Gigatexel pro Sek.	1	1,1	1,2	2,2	2,4	0,8	1,4	1,92	2,2
Berechnete Eckpunkte pro Sek.	31 Mio.	34 Mio.	38 Mio.	137 Mio.	150 Mio.	25 Mio.	44 Mio.	60 Mio.	69 Mio.

So sehen GeForce4-Spiele aus:



Comanche 4

DroneZ

Morrowind

Neverwinter Nights

Mit gleich sechs verschiedenen Chipvarianten **bieten die neuen GeForce4-Grafikkarten 3D-Performance für jede Preisklasse.** Wir haben sieben Platinen mit den brandneuen Chips getestet.

Was kaufen? Viele Leser werden sich nach den ersten Informationen (PC Games berichtete) um die neuen GeForce4-Grafikkarten vielleicht bereits Sorgen gemacht haben, sie müssten nun im Zuge der technischen Weiterentwicklung wieder mehrere Hundert Euro in neue Grafikhardware investieren. PC Games hat sich deshalb für Sie auf die Suche gemacht und alle verfügbaren GeForce4-Grafikkarten getestet. Bei den Testplatinen handelt es sich übrigens nicht um Karten, die von Nvidia extra für Testzwecke gefertigt wurden, sondern ausschließlich um Produkte, die tatsächlich im Laden zu kaufen sind. Was uns die neuen GeForce4-Chips an technischen Features bringen, wie schnell sie sind und ob es überhaupt Sinn macht, den PC mit ihnen aufzurüsten – all das erfahren Sie auf den folgenden Seiten. BERND HOLTMANN

GeForce4 – jetzt aufrüsten oder nicht?

Die neue Grafikchip-Serie wirft vor allem viele Fragen über die 3D-Leistung bestehender Grafikkarten auf. Wir beantworten Sie Ihnen.

Laufen meine 3D-Spiele grundsätzlich schneller, wenn ich eine GeForce4-Karte in meinen PC einbaue?
Nein, denn es gibt nicht nur einen einzigen GeForce4-Chip, sondern gleich zwei verschiedene GeForce4-Serien mit momentan fünf verschiedenen Chips. Die günstigen und auch langsameren GeForce4-Chips heißen MX-420, MX-440 und MX-460, wohingegen die teure 3D-Leistungselite auf die Namen GeForce4 Ti-4400 und Ti-4600 hört. Mit den Ti-Grafikkarten können Sie auf PCs ab ca. 1.000 MHz mit teils bis zu 50 Prozent mehr 3D-Leistung rechnen (Beispiel: **Aquanox** mit aktivierter Kantenglättung). Seien Sie skeptisch bei günstigen Komplettrechnern mit „GeForce4-Grafik" denn bei diesen Angeboten dürften in der Regel die wesentlich leistungsschwächeren MX-Karten eingebaut sein.

Reicht eine GeForce3 für aktuelle Spiele nicht mehr aus?
Sie reicht mehr als aus. Mit jeder GeForce3 sind Sie die nächsten eineinhalb Jahre definitiv auf der sicheren Seite, in 3D-Spielen zumindest. Wer allerdings auf noch bessere Bildqualität bei hohen Bildwiederholraten Wert legt, der sollte mit den teuren Ti-Karten liebäugeln. Außer der Multi-Monitor-Fähigkeit und der optimierten „Accuview"-Kantenglättung der GeForce4-Grafikkarten gibt es für Spieler, die sowohl 2D- als auch mal 3D-Spiele kaufen, aber keinen Grund, aufzurüsten. Die erfolgreichen GeForce3-Grafikkarten werden noch eine Weile in den Ladenregalen stehen und demnächst noch günstiger sein.



GeForce4 MX

Basierend auf dem NV17-Grafikchip sind die GeForce4-MX-Platinen **eine gute Wahl für Einsteiger und sparsame Spieler.**

GeForce4 MX, so heißt eine ganze Serie aus drei einzelnen Grafikchips. Grafikkarten mit MX-Grafikchips sind für Einsteiger bestimmt und daher technisch nicht so weit fortgeschritten wie GeForce3-Grafikkarten. Das wird besonders klar, wenn man sich die Codenamen der GeForce4-MX-Chips anschaut. Die GeForce4-MX-Karten basieren nämlich auf Nvidias NV17-Grafikchip, während in allen GeForce3-Grafikkarten bereits das kräftigere NV20-Grafikherz schlägt. Einer der daraus resultierenden Nachteile besteht darin, dass GeForce4-MX-Karten die Spieleschnittstelle DirectX 8 nicht komplett durch ihre Hardware unterstützen. **Aquanox** ist mit allen Details auf einer GeForce4 MX nicht so hübsch und vor allem nicht so schnell wie auf einer GeForce3-Grafikkarte. Dazu fehlt ihr nämlich die besondere Rechenpower der programmierbaren Pixel- und Vertex-Shader, auf die DirectX 8 zurückgreift. Diese kleinen Recheneinheiten lassen ihre Muskeln nämlich ausschließlich spielen, um besonders realistische Oberflächeneffekte und komplexere 3D-Objekte darstellen zu können. Stattdessen wurden feste Vertex-Shader-Befehle integriert, die zwar für Gesichtsanimationen nutzbar sind, aber nicht in 3D-Spielen. Wer also bereits eine GeForce3 besitzt, der sollte sich keinesfalls eine GeForce4-MX zulegen. Wer noch eine GeForce2 GTS/Ultra/Ti besitzt, sollte lieber zu einer GeForce3 Ti-200 aus Restbeständen greifen oder gleich in eine Ti-4400 investieren.

GeForce4 MX: **Pro und Contra**

Alle Vor- und Nachteile der neuen Grafikchips im Überblick.

Die GeForce4-MX-Grafikchips sind im Grunde stark optimierte GeForce2-Grafikchips. Neben der Möglichkeit, endlich auch Kantenglättung per Multi-Sampling durchzuführen, wurden ihnen zum Beispiel eine effektivere Speicherverwaltung und bessere DVD-Decoderfähigkeiten spendiert. Was die Chips im Einzelnen taugen, wie schnell sie sind und wie viel sie kosten, lesen Sie hier.



GeForce4 MX-460 (Preis: 180 bis 210 Euro)
Ungefähr so schnell wie eine GeForce3 Ti-200. Eine Platine, die zwar keine tollen DirectX-8-Grafikeffekte darstellen kann, dafür in DirectX-7-Spielen absolut konkurrenzfähig ist, vor allem bei der eingeschalteter „Accuview"-Kantenglättung.



GeForce4 MX-440 (Preis: 150 bis 190 Euro)
Hier bekommen Sie Mittelklasseleistung für vergleichsweise wenig Geld. Dank echtem DDR-Speicher mit 400 MHz effektivem Speichertakt liefern die MX-440-Platinen gute 3D-Leistung für den schmalen Gelbeutel.



GeForce4 MX-420 (Preis: 120 bis 150 Euro)
Absoluter Einsteigergrafikchip. Unterdurchschnittliche 3D-Performance dank magerer Speicherbandbreite des SDR-Speichers. Performance-technisch etwa so schnell wie eine GeForce2 MX-400, aber teurer. Dank des möglichen Betriebs von zwei Monitoren eine gute Idee für den Einsatz in Bürorechnern. Dann können Sie sogar alte 3D-Spiele mit dem Büro-PC spielen.

GeForce4 und **Spiele**

Wann brauche ich eine GeForce4 und welche Spiele werden unterstützt? Wir beantworten die drängendsten Fragen zu unterstützten Spielen und deren Performance und verraten Ihnen sogar, welche Hardware Sie für **Unreal 2** benötigen!

Brauche ich eine GeForce4, wenn ich hauptsächlich alte Ego-Shooter wie Counter-Strike und 2D-Spiele wie Civilization 3 spiele?
Nicht, wenn Sie bisher mit der Performance zufrieden sind. Befindet sich eine RivaTNT2 M64 in Ihrem PC, dann können Sie durch eine GeForce4-MX in 3D-Spielen definitiv mehr Leistung erwarten. Die Geschwindigkeit von 2D-Spielen wie **Civilization 3** hängt allein von der Größe des Hauptspeichers und der Leistungsfähigkeit des Hauptprozessors ab. Dort reicht theoretisch jede Grafikkarte der letzten drei Jahre.

Welche Spiele unterstützen die GeForce4-Karten bisher denn schon?
Sie können alle Spiele der letzten zwei Jahre auf GeForce4-Grafikkarten spielen. Die MX-Varianten sind bei 3D-Spielen nicht so schnell, wie die Ti-Versionen. Außerdem beherrschen die Ti-Karten die speziellen 3D-Fähigkeiten der Spieleschnittstelle DirectX 8. Speziell dafür optimierte Spiele sind **Aquanox**, **S.W.I.N.E.**, **Incoming Forces**, **Comanche 4**, **Tiger Woods 2002**, **Ballistics**, **Everquest: Shadows of Luclin** und **DroneZ**. Weitere Spiele wie **Unreal 2**, **Conflict: Desert Storm**, **The Elder Scrolls 3: Morrowind** und **Neverwinter Nights** folgen.

Läuft Unreal 2 mit jeder GeForce4 flüssig?
Nein, nicht bei vollem Detailgrad. Vor allem der MX-420 wird aufgrund ihres langsamen Speichers schon bei mittlerem Detailgrad die Puste ausgehen. Auf den anderen MX-Grafikkarten müssen Sie auf einige Details (u. a. Pixel- und Vertex-Shader-Effekte) verzichten, um **Unreal 2** richtig flüssig spielen zu können. Die MX-420 wird hier aufgrund des langsamen SDR-Speichers und der geringen Speicherbandbreite zur Bremse. Mit einer GeForce4 Ti sollten Sie keine Probleme haben, vorausgesetzt, Ihr Hauptprozessor hat mehr als 800 MHz unter der Haube.

GeForce4 Ti



Nicht zu schlagende Rechenpower machen die GeForce4-Ti-Chips zu den schnellsten Desktop-Grafikchips.

GeForce4 Ti: **Pro und Contra**

Alle Vor- und Nachteile der neuen Grafikchips im Überblick.

Die Ti-Grafikkarten sind hauptsächlich für Fans der neuesten 3D-Spiele gedacht. Mit Hauptprozessoren ab 1.000 MHz Taktfrequenz arbeiten sie am besten zusammen und liefern dann selbst bei aktivierter „Accuview"-Kantenglättung und trilinearem Filtering eine hervorragende 3D-Performance.



GeForce4 Ti-4600 (Preis: ca. 500 Euro)

Grafikkarten mit diesem Direct-X-8-Grafikchip zählen zur Grafik-Elite. Durch die hohen Leistungsreserven sind sie vor allem gut geeignet für den gleichzeitigen Einsatz von Kantenglättung und trilinearem Filtering. Schöner und vor allem ruckelfreier haben Sie 3D-Spiele noch nie gesehen.



GeForce4 Ti-4400 (Preis: ca. 400 Euro)

Berechnet DirectX-8-Befehle ohne Hilfe des Hauptprozessors und ist dank schnellem DDR-Speicher und recht hohen Taktfrequenzen vor allem für Fans der neuesten und schnellsten 3D-Spiele geeignet: **Medal of Honor: Allied Assault**, **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** und **Aquanox** zählen dazu. Wer noch mehr Geld für mehr 3D-Performance ausgeben will, greift zur Ti-4600.



GeForce4 Ti-4200 (Preis: voraus. 200 bis 250 Euro)



Im zweiten Quartal erscheinender Grafikchip, der niedriger getaktet sein wird als der Ti-4400. Er wird als günstige DirectX-8-Grafikkarte den bisherigen GeForce3-Grafikchip ablösen. Seine Performance wird allerdings darüber liegen.

Bei den Ti-Grafikchips setzt Nvidia auf den mächtigen NV25-Grafikchip, der in diesem Monat auch in abgeänderter Form in Microsofts Spielekonsole Xbox debütiert. Er ist ein Rechenmonster, wenn es darum geht, DirectX-8-Spiele mit aktivierter Kantenglättung und trilinearem Filtering darzustellen. Neben den immens hohen Taktfrequenzen der Chip-Serie hat Nvidia den Ti-Chips nämlich nicht nur einen neuen Pixel-Shader (v1.3), sondern auch gleich zwei runderneuerte Vertex-Shader spendiert. Die daraus resultierende, höhere Polygonleistung spricht für sich, denn ein GeForce4-Ti-4600-Chip berechnet mehr als dreimal mehr Eckpunkte als ein GeForce3 Ti-200. Ebenfalls zur hohen 3D-Leistung tragen diverse Speichereffizienztechniken bei, die Nvidia unter dem Namen „Lightspeed Memory Architecture 2" zusammenfasst. Für den Büroeinsatz ist vor allem die Möglichkeit interessant, mit jedem GeForce4-Grafikchip gleich zwei Monitore ansteuern zu können. Beim Kauf müssen Sie aber auf die vorhandenen Anschlüsse der Grafikkarte achten. Wenn der Grafikkartenhersteller nämlich keinen zweiten Monitorausgang auf die Platine lötet, bleibt der zweite Bildschirm schwarz. Die ersten Ti-Karten kommen noch in diesem Monat auf den Markt. Im zweiten Quartal werden übrigens günstigere Grafikkarten mit dem Grafikchip Ti-4200 in den Handel kommen. Dieser wird leistungstechnisch wohl eher in der Region eines GeForce3 Ti-200 liegen und voraussichtlich zwischen 200 und 250 Euro kosten.



UNGLAUBLICH Die Polygonleistung des GeForce4 Ti-4600 ist höher als die aller jemals hergestellten Voodoo-Graphics-Grafikkarten.

Alternativen zur GeForce4

Sind Grafikkarten mit Radeon 8500 und Geforce3 Ti-200 noch gute Alternativen zur neuen Grafikkartengeneration?

Ich besitze eine Radeon 8500, soll ich jetzt umsteigen?
Nein. Zwar sind Radeon-8500-Grafikkarten in DirectX-8-Spielen langsamer als die GeForce4-Ti-Kollegen, bieten aber bei weitem genug 3D-Leistung, um in den nächsten eineinhalb Jahren mit jedem 3D-Spiel problemlos mit den jeweiligen High-End-Karten mithalten zu können.

Was kann eine GeForce4, was eine Radeon 8500 nicht kann?
Eigentlich müsste die Frage andersherum lauten. Die MX-Varianten sind wesentlich leistungsschwächer als eine Radeon 8500 und unterstützen in 3D-Spielen weder Pixel- noch Vertex-Shader. Die Ti-Versionen sind einer Radeon 8500 an reiner Rechenpower überlegen. Trotzdem hat die Radeon 8500 einen Vorteil: Dank der Truform-Technik kann sie in speziell optimiertenSpielen wie **Half-Life** oder **Serious Sam** kantige 3D-Objekte grafisch abrunden. Die Ti-Grafikkarten können dies trotz zweier Vertex-Shader-Einheiten nicht.

REALISMUS PUR In Bochum entwickelt Codecult eine flexible Grafik-Engine, die komplett auf DirectX 8 ausgerichtet ist. Hier kommt die immense Polygonpower der GeForce4-Ti-Grafikkarten zum Einsatz.

HELDENHAFT Im Online-Spiel City of Heroes wird DirectX-8-Grafik eingesetzt, um Superhelden zum Leben zu erwecken. Besonders interessant: die Oberflächendetails der Anzüge.

Die Namensgebung der zwei GeForce4-Chipserien ist wirklich verwirrend. Leistungstechnisch sind die MX-Platinen nicht schlecht, allerdings auch keine 3D-Überflieger. Wirklich verdient haben sie den Namen GeForce4 allerdings nicht, allein schon wegen der Tatsache, dass Nvidia den MX-Chips keine Vertex- und Pixel-Shader spendiert hat. Der Name gaukelt den meisten Käufern nämlich vor, dass sie hier Grafikkarten haben, die besser sind als solche mit einem GeForce3-Chip. Das stimmt aber leider nur bei GeForce4-Ti-Grafikkarten. John Carmack, Chef-Programmierer bei Id Software (**Doom 3**), hat eine sehr eindeutige Meinung zu diesem Thema: „Kaufen Sie sich keine GeForce4 MX für **Doom 3**. Eigentlich nahm ich ja an, dass eine GeForce4 eine schnellere GeForce3 sein würde, aber die NV17-Grafikchips GeForce4 MX zu nennen, ist wirklich übel. [...] Nvidia hat die Namenskonventionen hier wirklich vermurkst. [...] Mit MX-Karten wird **Doom 3** zwar laufen, allerdings ohne Pixel- und Vertex-Shader. Trotzdem stellen sie eine gute Wahl für viele Spieler dar, besonders wenn man bedenkt, dass sehr viele Spiele nicht vier Texturpipelines und Vertex-Shader verwenden. (Anm. d. Red.: GeForce3/4 Ti und Radeon 8500 besitzen vier Texturpipelines, GeForce4 MX nur zwei) Aber verdammt, ich wünschte mir, sie hätten es anders genannt. Zum Erscheinungszeitpunkt von **Doom 3** haben Ati und Nvidia sowieso leistungsfähigere Grafikchips im Angebot."

Aber auch deutsche Programmierer wie Andreas Jungen von der

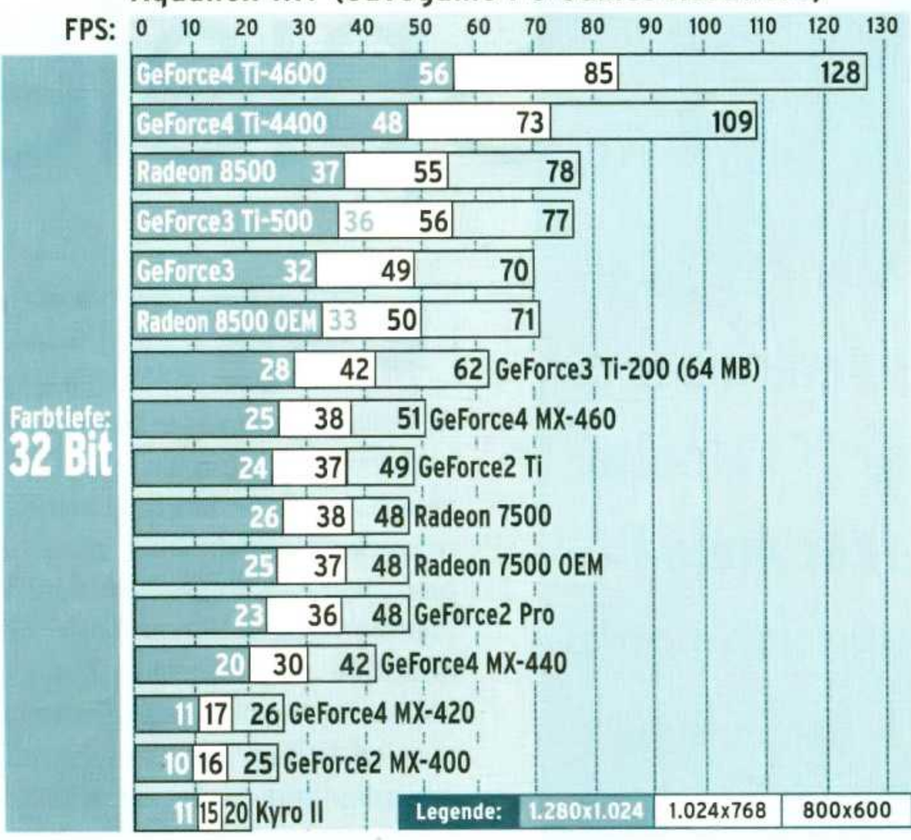
Aktuelle GeForce4-Grafikkarten **im Testlabor**



Name:	V8460 Ultra	3DBlaster4 Titanium 4600	3DBlaster 4 Titanium 4400	G4MX460-VT	Winfast A170V DDR TH
Hersteller:	Asus	Creative	Creative	MSI	Leadtek
Info-Telefon/Preis:	02102-95990/€ 465,-	0800-1815101/€ 499,-	0800-1815101/€ 399,-	069-408930/€ 199,-	0031-365365578/€ 175,-
Grafikchip/-takt:	GeForce4 Ti-4600/300 MHz	GeForce4 Ti-4600/300 MHz	GeForce4 Ti-4400/275 MHz	GeForce4 MX-460/300 MHz	GeForce4 MX-440/270 MHz
Speicher:	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SGRAM
Speicherdetails:	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	550 MHz/128 Bit/3,3 ns	550 MHz/128 Bit/3,3 ns	400 MHz/128 Bit/4 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	TV-Out (S-VHS/Comp.), Video-In	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)
Opt. Einstellung/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
Software:	Asus DVD, Aquanox, Midnight GT	Incoming Forces, E-Racer OEM	Incoming Forces, E-Racer OEM	Spielebundle, WinProducer, WinCoder	Winfast DVD, Colorific, Dronez, Gunlok
Sonst. Ausstattung:	S-VHS-/Comp.-Kabel, Umst.	Demo-CD	Demo-CD	Composite-Kabel, Umstecker	Hardwaremon./S-VHS-/Comp.-Kabel
Übertaktbar:	Chip: 320 MHz, Speicher: 700 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 680 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 675 MHz	Chip: 340 MHz, Speicher: 630 MHz	Chip: 320 MHz, Speicher: 500 MHz
Wertung:	**1,5**	**1,5**	**1,6**	**1,9**	**2,0**
Kommentar:	**Die schnellste 3D-Grafikkarte, für 3D-Spieler ein absoluter Traum**	**3D-Überflieger mit guter Ausstattung, gut übertaktbar**	**Sehr gute DirectX-8-Grafikkarte mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis**	**Anständige 3D-Leistung und hervorragend zu übertakten**	**Grafikkarte mit dicker Ausstattung und guter 3D-Leistung**

Leistung: **Aquanox**

Was leisten die aktuellen Grafikkarten im Vergleich? Wir haben das DirectX-8-Spiel **Aquanox** ausgepackt und es herausgefunden.

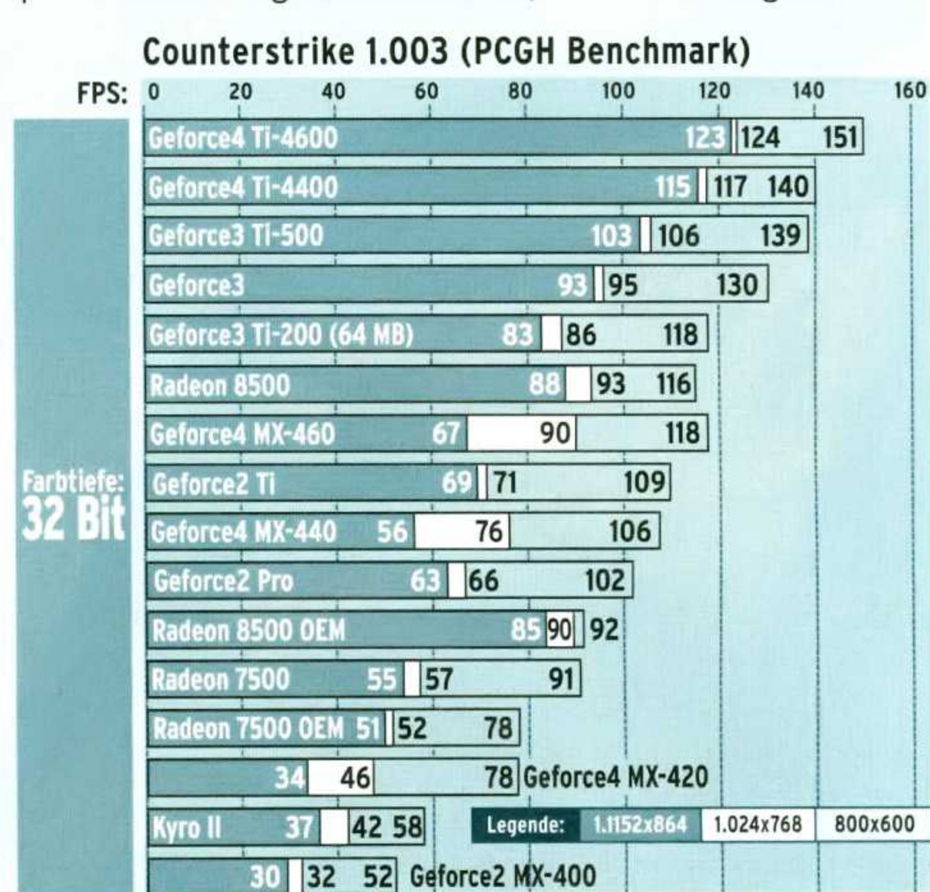


Fazit: Das DirectX-8-Spiel zieht das Testfeld stark auseinander. Von den DirectX-7-Karten hat lediglich die MX-460 gute Werte. Weit vorne: die Geforce4-Ti-Karten.

Einstellungen: CPU: Athlon 1.400 C, Mainboard: Epox 8KHA+ (KT266A), Speicher: 256 MB DDR-SDRAM (CAS 2.5), Betriebssystem: Windows 98 SE, DirectX 8.1, Treiber: Detonator 27.30, VSync aus, trilinearer Filter an

Leistung: **Counter-Strike**

Auch in Counterstrike haben wir die Muskeln der Geforce4-Karten spielen lassen. Einige waren schneller, andere sehr langsam.

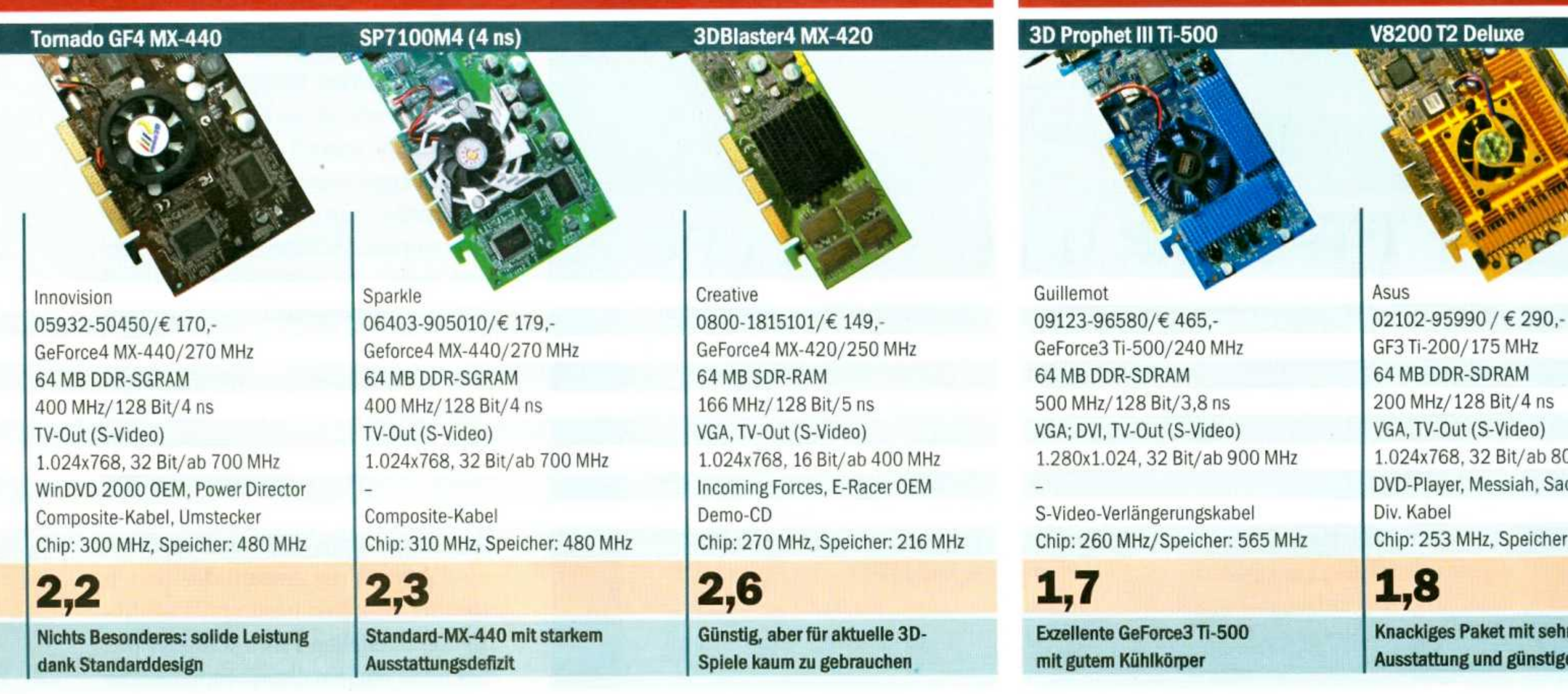


Fazit: Auch im betagten Counterstrike liegen die Geforce4-Ti-Platinen weit vorn. Knapp dahinter die Geforce3-Karten. Ganz unten Kyro II und Geforce 2 MX-400.

Einstellungen: CPU: Athlon 1.400 C, Mainboard: Epox 8KHA+ (KT266A), Speicher: 256 MB DDR-SDRAM (CAS 2.5), Betriebssystem: Windows 98 SE, DirectX 8.1, Treiber: Detonator 27.30, VSync aus, trilinearer Filter an

Oberhausener Softwareschmiede Similis (**Beam Breakers**) haben zu diesem Thema eine klare Meinung: „Es ist natürlich schwierig, bei Grafikkarten wie eben der GeForce4 MX eine Namensgebung zu finden, die eindeutig klarmacht, in welcher Leistungsklasse die Karte liegt. Die GeForce 4 MX hat Features wie Accuview Anti-Aliasing, die erst in der 4er-Serie zu finden sind, andererseits ist das Fehlen von Pixel-Shadern etwas, das sie eigentlich in die Performance-Klasse einer GeForce2-Karte drückt. Trotzdem wäre es wohl besser gewesen, eine Namensgebung zu nehmen, in der Polygonleistung und Füllrate den Vorrang haben: eben das, was letztendlich für den Spieler dann doch am wichtigsten ist.“ BERND HOLTMANN





Flachbildschirme für Spiele

Ist Ihr Monitor zu alt, zu schwer oder zu klobig? TFT-Monitore sind für viele PC-Spieler eine gute Alternative.

Ein klares, kontrastreiches und scharfes Bild wünscht sich jeder PC-Spieler – egal ob beim neuesten Ego-Shooter oder in 2D-Strategiespielen wie **Civilization 3**. Neben den üblichen Röhrengeräten stehen aber auch immer mehr Flachbildschirme in den Händlerregalen. Taugen die TFT-Monitore zum Spielen? Zunächst haben die flimmerfreien Flachmänner den Vorteil, dass sie wesentlich schlanker sind als die massiven Röhrenmonitore. Auch die Preise sind im letzten Jahr stetig nach unten gepurzelt, so dass die meisten 15-Zoll-Geräte mittlerweile nur noch um die 600 Euro kosten. Ein 17"-Röhrenmonitor weist die gleiche Sichtfläche auf und ist mit flacher Bildröhre für ca. 400 Euro zu haben. Ein großer Vorteil der TFT-Monitore liegt darin, dass sie nahezu immer eine perfekte Bildgeometrie besitzen, ganz ohne Konvergenz-Probleme.

Dem gegenüber stehen aber auch einige Kaufkriterien, die Sie beachten sollten. Im Gegensatz zu den üblichen Röhrenmonitoren bieten TFT-Monitore nämlich nur dann ein optimales Bild, wenn Sie in einem bestimmten Winkel vor dem Gerät sitzen. Ein weiterer Punkt betrifft Ihre spielerischen Vorlieben. Die Darstellungstechnik von TFT-Monitoren ist nicht so schnell wie die der Röhrenkollegen, was dazu führt, dass in 3D-Spielen mit schnellen Bewegungen störende Schliereneffekte auftreten. Achten Sie also beim TFT-Kauf auf die Reaktionszeit des Gerätes. Unser Testsieger Syncmaster 151BM hat beispielsweise eine Schaltgeschwindigkeit von 25 Millisekunden. Teilen Sie diesen Wert durch 1.000, dann ergibt das 0,025. Nun teilen Sie die Zahl 1 durch die vorher errechnete Zahl 0,025 und erhalten als Ergebnis die Anzahl der Bilder, die der Monitor bestenfalls schlierenfrei darstellen kann: 40 Bilder pro Sekunde reichen sogar schon fast für Ego-Shooter aus. BERND HOLTMANN

TFT-Technik unter der Lupe

Wie funktioniert ein TFT-Monitor im Detail? Warum muss man als Spieler beim Kauf besonders aufpassen? Wir beantworten Ihnen diese Fragen!

Ein 15-Zoll-TFT besteht aus 786.432 Pixeln, die einzeln von drei farbigen Sub-Pixeln angeleuchtet werden. Wie bei jedem Fernseher verwenden diese Zellen die drei Grundfarben Rot, Grün und Blau, um bis zu 16,7 Millionen Mischfarben zu erzeugen. Da die Sub-Pixel eine bestimmte Zeit benötigen, um ihre Lichtdurchlässigkeit zu verändern, sind aktuelle TFT-Monitore eigentlich nicht optimal für 3D-Actionspiele. Die Reaktionszeit der TFT-Displays ist zwar schon sehr niedrig, für Titel mit schnellen Bewegungen wie **Serious Sam** oder **Medal of Honor: Allied Assault** aber trotzdem immer noch zu hoch. Die flimmerfreien Monitore sind allerdings perfekt für Strategiespiele wie **Empire Earth**, **Civilization 3**, **Battle Realms** und Co.







Samsung Syncmaster 151BM



Einfach komplett – so kann man Samsungs Syncmaster 151BM beschreiben. Dem 15-Zoll-TFT liegen Treiber, Software und ein umfangreiches Handbuch bei. Wenn Sie ihn um 90° neigen, kann er sogar eine ganze DIN-A4-Seite darstellen. Die Installation über den analogen D-Sub-Stecker verlief ohne Probleme. Im Betrieb überzeugte uns das Gerät mit einer hohen Farbbrillanz und erstklassiger Bildschärfe. Profi-Spieler können ihre Eingabegeräte sogar direkt an den integrierten USB-Hub anschließen. Die Reaktionszeit des Displays liegt bei 25 Millisekunden, womit es immerhin 40 Bilder pro Sekunde ohne Schlieren darstellen kann. Die zwei integrierten Lautsprecher mit jeweils 1,5 Watt Effektivleistung sind allenfalls als ausreichend zu bezeichnen. Der Preis des Syncmaster 151BM liegt mit 770 Euro zwar vergleichsweise hoch, doch rechtfertigt die sehr gute Leistung des dünnen Monitors den hohen Preis. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL SYNCMASTER 151BM

HERSTELLER	Samsung
PREIS	Ca. € 770,-
TEL.	01805-121213
AUSSTATTUNG	2,1
EIGENSCHAFTEN	2,5
LEISTUNG	1,7

FAZIT: Klasse Bildqualität, hervorragende Reaktionszeit: einfach der beste 15-Zoll-TFT.

WERTUNG 1,9

Relisys TL550

In Deutschland ist die taiwanesische Marke Relisys kaum bekannt. Dies sollte sich in nächster Zeit voraussichtlich ändern, denn mit dem TL550 erscheint unter diesem Namen ein 15-Zoll-TFT, bei dem Preis und Leistung stimmen. Das Display hat eine sehr breite Plastikumrahmung und wirkt deshalb sehr groß. Die Verteilung der Helligkeit ist befriedigend, ebenso wie die Bildschärfe. Richtig punkten kann der günstige Flachmann aber besonders in der Kategorie Farbbrillanz. Die Reaktionszeit des Monitors liegt bei 45 Millisekunden und ist für schnelle 3D-Spiele absolut nicht geeignet. Der recht günstige Preis von knapp 400 Euro ergibt sich nicht zuletzt auch aufgrund der mageren Ausstattung. Eine Treiber-CD mit Zusatzsoftware suchten wir vergebens, ebenso wie ein brauchbares Handbuch. Wer in der Klasse 15 Zoll auf hochklassige Bildschärfe und gute Farbbrillanz setzt, greift besser zum teureren Syncmaster 151BM. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL TL550

HERSTELLER	Relisys
PREIS	Ca. € 410,-
TEL.	0044161-2326000
AUSSTATTUNG	2,7
EIGENSCHAFTEN	2,6
LEISTUNG	2,1

FAZIT: TFT mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis, aber klaren Leistungsdefiziten.

WERTUNG 2,3

CTX PV720A



Bemerkenswerte Bildqualität, exzellente Bildschärfe und gute Helligkeitsverteilung: Der PV720A ist ein erstklassiger 17-Zoll-TFT. Seine sichtbare Bildschirmdiagonale entspricht mit 43,2 Zentimetern der eines 19-Zoll-Röhrenmonitors und kann Auflösungen bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten problemlos darstellen. Die Reaktionszeit ist mit 35 Millisekunden nicht die schnellste, liegt aber dennoch im akzeptablen Mittelfeld. Im Gegenzug hat der PV720A ein komfortableres Bildschirmmenü. Auffällig ist das silberne Design des CTX-Monitors, das ihm ein wirklich edles Äußeres verleiht. Besonders praktisch für den Einsatz außerhalb der Spielewelten ist die Kipp-Funktion, mit der Sie den Monitor um 90 Grad drehen können, um Briefe oder Faxe schreiben zu können, ohne den Bildlauf zu verwenden. In der Kategorie „17-Zoll-Flachbildschirm" geht der PC-Games-Award an den PV720A. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL CTX PV720A

HERSTELLER	CTX
PREIS	Ca. € 910,-
TEL.	(02131) 34 99 10
AUSSTATTUNG	2,3
EIGENSCHAFTEN	2,4
LEISTUNG	1,7

FAZIT: Besonders empfehlenswerter, wenn auch recht teurer 17-Zoll-TFT.

WERTUNG 1,9







CyBoard Plus

Diese kabellose Tastatur-Maus-Combo setzt eine 2,4-GHz-Funktechnik ein, die nicht nur zuverlässig, sondern laut Hersteller Cherry auch zukunftssicher sein soll. Ob dies den Ansprüchen an Spielerhardware genügt? Im Praxistest konnten wir für die Funkmaus und die Funktastatur eine von 16 Frequenzen wählen, um Interferenzen mit anderen Funkgeräten zu vermeiden. Dies funktionierte sehr gut, wobei wir beim Anschluss des Funkempfängers vorsichtig sein mussten – der PS/2-Stecker ist schlecht verarbeitet. Die Tastatur hinterließ mit ihren vielen Zusatztasten und auch durch zuverlässiges Tippverhalten einen guten Eindruck, im Gegensatz zur Maus, deren Balance zu wünschen übrig lässt und die Bewegungen sogar merkbar verzögert. Fazit: Besonders für 3D-Actionspiele ist dieses kabellose Duett leider nicht zu empfehlen. Hier sollten Sie lieber auf optische und verkabelte Eingabegeräte setzen. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL CYBOARD PLUS

HERSTELLER	Cherry
PREIS	Ca. € 99,-
TEL.	09643-18206
AUSSTATTUNG	2,1
EIGENSCHAFTEN	2,0
LEISTUNG	2,4

FAZIT: Zuverlässige Funk-Tastatur im Set mit einer unterdurchschnittlichen Funkmaus.

WERTUNG 2,3

Creative PC-CAM 600

Multifunktionskameras sind in: Egal ob auf der LAN-Party oder auf der Familienfeier, mit dieser tragbaren Webcam können Sie hübsche Schnappschüsse endlich auch mit Blitzlicht machen. War der Vorgänger PC-CAM 300 in seiner maximalen Bildauflösung auf 640x480 Pixel beschränkt, so geht die PC-CAM 600 mit 1.280x1.024 Bildpunkten in die Vollen. Um die Bilder abzuspeichern, stehen 16 MByte zur Verfügung. Das macht rund 100 Bilder bei einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten. Die maximale Farbtiefe liegt bei fabelhaften 32 Bit (16,7 Millionen Farben) und ermöglicht real wirkende Bilder. Die Software garantiert einen schnellen Einstieg in die Welt der digitalen Bilder. Angeschlossen wird die Kamera übrigens per USB-Kabel. Aber das Gerät hat auch einige kleine Macken. Die beigelegte Software unterstützt offiziell nicht Windows XP und die im Lieferumfang enthaltenen Batterien sind nicht wieder aufladbar. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL PC-CAM 600

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 199,-
TEL.	0130-815101
AUSSTATTUNG	1,6
EIGENSCHAFTEN	1,4
LEISTUNG	1,5

FAZIT: Blitzlicht, 1,3 Megapixel Auflösung – hier ist mehr dran als an einer Webcam.

WERTUNG 1,5

Spinpoint V40

PC Games Award PREISTIPP 4/2002

Spiele-Installationen werden immer umfangreicher. Was also tun, wenn der zur Verfügung stehende Platz auf der Platte nicht mehr für das neue Spiel ausreicht? Samsung hat mit der Spinpoint nun eine Festplatte im Angebot, die 80 GByte Daten speichern kann und sogar zwei MByte internen Zwischenspeicher besitzt. Sie zählt zu den leisesten Laufwerken, die mit 5.400 Umdrehungen pro Minute arbeiten. Ihre durchschnittliche Zugriffszeit liegt mit 14,3 Millisekunden eher im Mittelbereich. Die DMA/100-Festplatte las Daten im Dauertest bei 25 MByte pro Sekunde. Im Schreibbetrieb schaffte sie knapp 17 MByte pro Sekunde. Mit diesen Werten ist die V40 schon fast konkurrenzfähig zu den Festplatten mit 7.200 U/Min. Für rund 180 Euro ist die kaum hörbare Spinpoint nicht nur eine gute Investition, sondern aufgrund ihrer 80 GByte Speicherkapazität auch unverschämt günstig. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL SPINPOINT V40

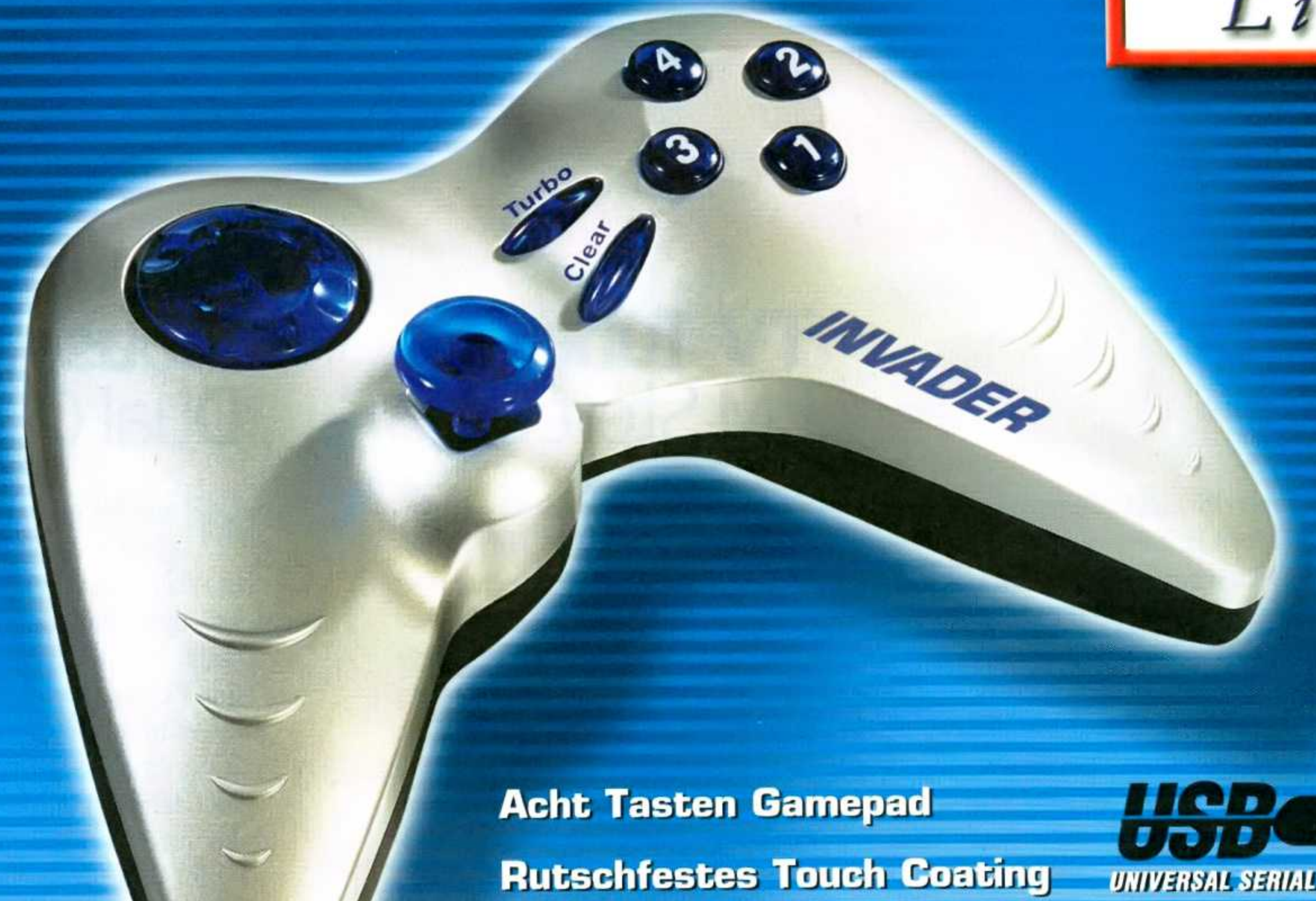
HERSTELLER	Samsung
PREIS	Ca. € 179,-
TEL.	01805-121213
AUSSTATTUNG	2,1
EIGENSCHAFTEN	2,4
LEISTUNG	2,3

FAZIT: Eine der leisesten und günstigsten 80-Gigabyte-Festplatten.

WERTUNG 2,3

INVADER
Game Pad





Acht Tasten Gamepad
Rutschfestes Touch Coating
Vier Funktionstasten
Vier Trigger-Tasten
Analoger Ministick
Turbo-Tastenfunktion





TOUCH COATING

Speed Link Silver Edition 2002



HORNET



BULLFROG



INTRUDER



WASP

Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0,24/Min.)
www.speed-link.com







WinTV PVR

Sie haben Ihr Geld schon in eine GeForce3 Ti-500 investiert und nun fehlt Ihnen bei Ihrem Super-PC nur noch die Fernsehfunktion? Mit der WinTV-PVR-Zusatzkarte ist das kein Problem mehr, denn ihr Funktionsumfang geht sogar über die reguläre Fernseherfunktion hinaus. Neben den üblichen Features wie TV-/Radio-Tuner und Videotext übernimmt die Karte auch die Funktionen eines hochwertigen Videorekorders. So können Sie das TV-Signal im MPEG2-Format abspeichern und daraus praktische Video- oder SuperVCDs brennen. Diese werden übrigens von den meisten DVD-Playern mit Ausnahme der PlayStation 2 gelesen – in einer recht guten Bildqualität. Als Zusatzfeature verfügt die WinTV PVR über eine Timeshift-Funktion, mit der Sie Fernsehsendungen oder Live-Sendungen während der Ausstrahlung zeitversetzt anschauen können. Die Fernbedienung rundet das Hochleistung-Fernsehpaket zusätzlich ab. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL WINTV PVR	
HERSTELLER	Hauppauge
PREIS	Ca. € 330,-
TEL.	02161-694880
AUSSTATTUNG	1,8
EIGENSCHAFTEN	1,9
LEISTUNG	1,6
FAZIT: Hochleistungs-TV-Zusatzkarte mit dickem Funktionsumfang und Fernbedienung	
WERTUNG	1,7

TV Tuner FM Stereo

Auch diese PCI-Steckkarte verwandelt Ihren PC im Handumdrehen in einen Fernseher. Der günstige Preis von 50 Euro lässt allerdings schon vermuten, dass sie im Ausstattungsbereich mit der WinTV PVR nicht konkurrieren kann. Nach dem Einbau geht die Installation der Karte sehr leicht von der Hand. Allerdings wirkt die beigelegte Software recht spartanisch. Besonders positiv hevorzuheben ist der verwendete TV-Chip dieser Platine, denn er ist der gleiche, den auch die wesentlich teurere Karte von Hauppauge verwendet. Und der sorgt auch hier für hochklassige Bildqualität. Alle Sender wurden im Test gestochen scharf und fehlerfrei dargestellt, auch in der Sendervorschau. Zusätzlich verfügt sie über einen Radio-Tuner, den Sie über die mitgelieferte Radiosoftware ansteuern können. Eine Videotext-Funktion besitzt der günstige TV-Tuner von Typhoon aber nicht, ebenso wenig wie die Aufnahmefunktionen der WinTV PVR. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL TV TUNER FM STEREO	
HERSTELLER	Typhoon
PREIS	Ca. € 50,-
TEL.	0681-988060
AUSSTATTUNG	2,4
EIGENSCHAFTEN	1,9
LEISTUNG	2,2
FAZIT: Einer der günstigsten TV-Tuner mit hervorragendem Bildsignal	
WERTUNG	2,2

MouseMan Dual Optical

Wenn Sie eine neue Maus brauchen, dann stehen Ihnen mittlerweile fast ausschließlich Geräte mit optischen Sensoren zur Auswahl. Vor allem bei den leuchtenden PC-Nagern gibt es große Leistungsunterschiede. Das wichtigste Unterscheidungskriterium neben der Handlichkeit ist die Auflösung der verwendeten Sensoren. Hier trennt sich nämlich die Spreu vom Weizen. Logitechs MouseMan Dual Optical benutzt gleich zwei solcher Sensoren mit jeweils 800 dpi Auflösung. Zum Vergleich: Billige Mäuse besitzen lediglich einen Sensor mit oft nur 400 dpi. An Präzision ist die USB-Maus allen anderen optischen Kollegen eindeutig überlegen. Gleiches gilt für die hervorragende Treibersoftware, die Logitech seinen Mäusen spendiert. Das Design wurde übrigens von der erfolgreichen Cordless MouseMan übernommen und ist entsprechend gut. Für reaktionslastige 3D-Actionspiele ist die Dual Optical die momentan beste Wahl. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL MOUSEMAN DUAL OPTICAL	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 50,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	1,7
EIGENSCHAFTEN	1,3
LEISTUNG	1,3
FAZIT: Die präziseste optische Maus, die Sie kaufen können. Absolut empfehlenswert.	
WERTUNG	1,4





STEREO.



CREATIVE® SURROUND SOUND LAUTSPRECHER





PERFEKTER SURROUND-KLANG MIT CREATIVE

Herausragende Klangeigenschaften, genügend Leistungsreserve und ein optimales Preis-/Leistungsverhältnis sind unsere Maxime bei Lautsprechern, da macht auch unser neues Creative Inspire 5.1 5300 keine Ausnahme. Erleben Sie Surround-Klang am PC in seiner besten Form, geniessen Sie Heimkino in Dolby Digital und lassen Sie sich von packender Spiele-Action mitreissen – das Creative Inspire 5.1 5300 mit seinem ansprechenden Design und seiner innovativen Subwoofer-Generation bringt Sie mitten ins Geschehen.
Ganz neu: Bekennen Sie Farbe und bestellen Sie unterschiedliche Frontblenden über die Creative Website! www.europe.creative.com





© Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative und Sound Blaster sind eingetragene Warenzeichen. Audigy, SB1394 und EAX Advanced HD sind Warenzeichen von Creative Technology Ltd. Dolby ist eingetragenes Warenzeichen der Dolby Laboratories. Alle anderen Marken und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warnezeichen der jeweiligen Inhaber. Bei allen genannten Spezifikationen sind Änderungen vorbehalten. Das Erscheinungsbild der aktuellen Produkte kann unter Umständen von den hier gezeigten leicht abweichen.



Mehr Power für die Alliierten

Einstellungen für alte Grafikkarten

Ob RivaTNT2, Matrox G400 oder GeForce2 MX, mit diesen Einstellungen ruckelt **MoH: AA** selbst auf alten Grafikkarten nicht mehr so stark.

Option	Beste Einstellung
Auflösung (Resolution)	Maximal 800x600 Bildpunkte
Farbtiefe (Color Depth)	16 Bit
Textur-Qualität (Texture-Detail)	Medium
Textur-Farbtiefe (Texture Color Depth)	16 Bit
Texturfilter (Texture-Filter)	Bilinear

*Mit diesen Einstellungen setzen Sie die Grafikqualität von **MoH: AA** herab, was zu einem flüssigeren Spielverlauf führt.*

Einstellungen für Außenlevels

Im Omaha-Beach-Level muss auch der schnellste Hauptprozessor Schwerstarbeit leisten. Hier die Einstellungen, um ihn zu entlasten.

Option	Beste Einstellung
Schatten (Shadows)	None
Umgebungsdetails (Terrain Detail)	Medium Detail
Model Details (Model Detail)	Medium
Modelanzeige (View Model)	None
Bogendetails (Curve Detail)	Lowest

Mit diesen Einstellungen nimmt die Bildqualität des Spiels etwas ab, dafür können Sie ohne starke Ruckler den Level bis zum Ende spielen.

Die wichtigsten Konsolenbefehle

Mit diesen Befehlen manipulieren Sie **MoH: AA** richtig. Wie Sie die Eingabekonsole freischalten, erklären wir Ihnen im Text.

Konsolenkommando	Effekt	Leistungsauswirkung
r_drawsprites 1	Rauch ein	Standardeinstellung
r_drawsprites 0	Rauch aus	Performanceplus bis zu 50 %
r_showtris 1	Blendet Drahtgitter ein	Minimales Performanceminus
r_showtris 0	Blendet Drahtgitter aus	Standardeinstellung
cg_3rdperson 1	Ansicht: Dritte Person	Kein Performanceverlust
cg_3rdperson 0	Ego-Perspektive	Standardeinstellung
dog	Aktiviert God-Modus	Cheat
noclip	Gehen Sie durch Wände	Cheat
notarget	Gegner erkennen Sie nicht	Cheat
wuss	Volle Munition, alle Waffen	Cheat
fullheal	Volle Lebensenergie	Cheat

Egal ob am D-Day in der Normandie oder auf der Jagd nach dem ominösen „Nebelwerfer": **Mit unseren Tipps läuft Medal of Honor: Allied Assault einfach flüssiger!**

Aufseiten der Alliierten müssen Sie als Spezialagent Mike Powell einiges aushalten, ebenso wie Ihre Hardware. Die wird wegen der **Q3**-Grafik-Engine nämlich mehr als gefordert. Allerdings ist es Ihnen dank einiger kleiner Tricks möglich, die Grafikanforderungen des Action-Knallers für ältere Hardware zu senken oder bei Traum-PCs die Bildqualität sogar noch zu verbessern.

Zunächst schalten Sie die Eingabekonsole frei, in der später die Tuning-Befehle eingegeben werden. Dazu legen Sie eine Verknüpfung mit der Datei „MOHAA.exe" im Installationsordner des Spiels (etwa „C:\Programme\EA Games\MOHAA\") an. Nach einem Rechtsklick auf diese Verknüpfung gelangen Sie in ein Kontextmenü, in dem Sie den Menüpunkt „Eigenschaften" wählen. Im folgenden Fenster ändern Sie den Eintrag „Ziel", indem Sie den folgenden Text anfügen: „+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey". Anschließend klicken Sie auf „OK" und starten dann das Spiel über einen Doppelklick auf die eben veränderte Verknüpfung.

Die Einstellungen der Grafikkarte optimieren Sie am besten Schritt für Schritt. Mit einer GeForce3-Grafikkarte, einem Hauptprozessor ab 1.000 MHz und 256 MB Hauptspeicher können Sie alle Details bei 32 Bit Farbtiefe einschalten und dann noch in einer Auflösung bis 1.280x1.024 flüssig spielen. Bei GeForce2-Ti-Grafikkarten empfehlen wir Ihnen eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten, ab einer GeForce2 MX nur 800x600 Pixel. Die Details sollten Sie nicht übermäßig herunterregeln, da darunter die Spielatmosphäre leidet. Schalten Sie in den Optionen aber unbedingt den Schalter „Texture Compression" ein. Ein Blick in unseren Extrakasten verrät Ihnen die besten Einstellungen für alte Grafikkarten. Damit Sie die Performance-Ergebnisse selbst überprüfen können, schalten Sie einfach den Framecounter ein. Drücken Sie dazu die Taste „^" (links neben der Ziffer 1), geben Sie dann „fps 1" ein und bestätigen Sie dann mit der Eingabetaste. Nun zeigt Ihnen der Framecounter, wie viele Bilder pro Sekunde dargestellt werden.

Außenlevels wie die Landung in der Normandie stellen starke Anforderungen an den Hauptprozessor. Hier kann auch ein Athlon 1.300 schnell mal in die Knie gehen. Damit das Gleiche nicht auch mit Mike Powell passiert, sollten Sie unsere speziellen Einstellungen für Außenlevels übernehmen. Außerdem gibt es noch viele nützliche Konsolenbefehle, wie zum Beispiel „drawsprites 0", durch den die Darstellung von performancefressenden Nebel abgeschaltet wird. Ein Nachteil: Auch die hübschen Explosionen werden nicht mehr angezeigt. Mit „cg_3rdperson 1" wechseln Sie übrigens in die Perspektive hinter Mike Powell, die Sie von **Tomb Raider** und Co. her kennen. „cg_3rdperson 0" macht dies wieder rückgängig. BERND HOLTMANN



V8460 Ultra

Neue Horizonte entdecken



Ti 4600



- -Mit der schnellsten GPU der Welt - nVidia® GeForce 4 Ti 4600
- -128MB schneller DDR-RAM Grafikspeicher
- -Goldüberzogene Bauteilkontakte für verbesserte Zuverlässigkeit
- -Spezieller Kupferkühlkörper für bestmögliche Stabilität und Performance
- -TV-Ausgang für die Grafikwiedergabe am Fernsehgerät
- -DVI-Ausgang für die Wiedergabe auf TFT-Displays
- -2 RAMDACs: Simultane Bildwiedergabe an zwei Geräten ist möglich
- -Wertvolles Software-Bundle: ASUS DVD 2000 Software Player und rasante 3D-Spiele

GeForce 4 Ti Serie
- V8460Ultra Serie
- V8440/TD
- V8440/T

GeForce 4 MX Serie
- V8170Pro
- V8170DDR
- V8170SE



www.asuscom.de





EINFACH STARK Mit den Konsolenbefehlen von C&C: Renegade haben Sie viele Tuningmöglichkeiten, zum Beispiel die Veränderung der Texturauflösung.

Performance-Nachbrenner für GDI und Nod

Ruckelt C&C: Renegade auf Ihrem Rechner? Mit unseren Tuning-Tipps **können Sie trotz alter Hardware Vollgas geben.**



KONSOLENPOWER Links der kreisförmige Schatten, rechts der rechenintensive, projizierte Schatten.

C&C: *Renegade* basiert auf einer flexiblen Grafik-Engine, der Sie über eine Eingabekonsole Befehle erteilen können. Im Hauptverzeichnis Ihrer *Renegade*-Installation finden Sie eine Datei mit dem Namen „commands.txt“, in der alle Konsolenbefehle kurz erklärt werden. Um die Konsole aufzurufen, starten Sie einfach das Spiel und drücken die Taste „^“ (unter der Esc-Taste). Zu den Konsolenkommandos kommen wir später zurück, viel wichtiger sind zuerst die 3D-Grafikeinstellungen des Spiels. Über die Datei „WWConfig.exe“ im Installationsordner können Sie diese auch außerhalb des Spiels verändern. Die Automatik-Funktion ist hier allerdings nicht empfehlenswert. Stattdessen sollten Sie die Experten-Funktion aktivieren und bei permanent schlechter 3D-Performance zunächst die Charakterschatten herunterregeln und dann Schritt für Schritt alle anderen Einträge. Damit Sie die Ergebnisse der geänderten Einstellungen auch anhand des Leistungsgewinns beurteilen können, gibt es einen kleinen Trick. Wenn Sie in der Konsole „stats fps“ eingeben, zeigt Ihnen der eingebaute Framecounter, wie viele Bilder pro Sekunde Ihre Grafikkarte berechnet.

Mit einem Gigahertz-PC, einer GeForce2 Ti und 512 MByte Hauptspeicher ist *C&C: Renegade* flüssig spielbar. Bei weniger Hauptspeicher verwendet *C&C: Renegade* die Windows-Auslagerungsdatei, was zu einem starken Performance-Abfall führt. Ganz wichtig: Ihr virtueller Arbeitsspeicher muss von Windows selbst verwaltet werden, damit *C&C: Renegade* problemlos funktioniert. Um die Einstellung dieser Auslagerungsdatei zu überprüfen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Icon „Arbeitsplatz“ und wählen dort den Eintrag „Eigenschaften“ an. Im folgenden Fenster finden Sie dann den Schalter für die automatische Einstellung des virtuellen Arbeitsspeichers.

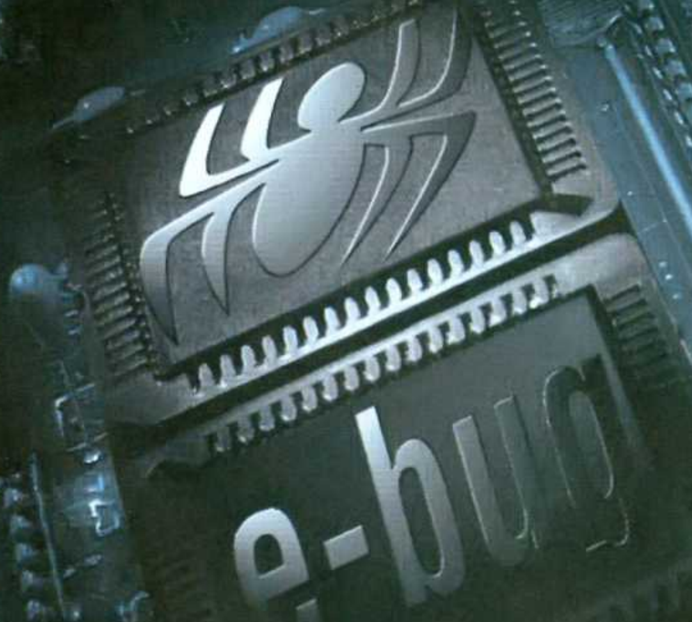
Ganz wichtig: Vor jedem Spiel sollten Sie alle Hintergrundprogramme schließen. Dazu zählen vor allem solche, die sich als kleine Icons neben der Systemuhr verstecken. Dort halten sich nämlich gern Speicherfresser wie das SmartCenter des RealPlayers auf, Virenkiller und auch Messenger-Programme wie ICQ und der AOL Messenger. Zusätzlich sollten Sie regelmäßig ihre Festplatte mit den Programmen „ScanDisk“ und „Defrag“ warten. Diese finden sie im Startmenü unter „Programme/Zubehör/Systemprogramme“.

Für PCs mit einer GeForce2 MX und Taktfrequenzen zwischen 600 und 800 MHz empfehlen wir eine Spielauflösung von 800x600 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe.

BERND HOLTMANN

www.e-bug.de

- **Aktuell:** Preise nur im Web – stündlich aktuell.
- **Schnell:** Versand innerhalb 24 Stunden
- **Hammerpreise:** Dafür hier keine endlosen Preislisten ...
- **Günstig:** Keine Versandkosten ab 1500Euro Bestellwert.
- **Fair:** 14 Tage Rückgaberecht – ohne Wenn und Aber!
- **Safe:** Seit mehr als 5 Jahren am Markt.
- **Händler:** Wir arbeiten gern mit Ihnen zusammen. Sprechen Sie uns an.
- **jobs@e-bug.de:** Wir suchen Mitarbeiter Mailen Sie uns einfach.



AMD & Intel

Artikel	€
AMD Duron 1300MHz	99€
AMD Duron 850MHz	54€
AMD Athlon XP 1600+	149€
AMD Athlon XP 1900+	269€
AMD Athlon XP 2000+	349€
AMD Athlon TB 1333MHz "C"	129€
Intel Celeron 1GHz FCPGA BOX	89€
Intel Pentium4 1,5GHz S478 BOX	199€
Intel Pentium4 1,8GHz S478 tray	267€
Intel Pentium4 1,9GHz S478 BOX	329€
Intel Pentium4 2,0GHz S478 BOX	469€
Intel Pentium4 2,0GHz S478 tray	459€
Intel P4 2,0GHz "Northwood" tray	479€
Intel P4 2,2GHz "Northwood" tray	769€

Festplatten

Artikel	€
20.4GB IDE Maxtor 541DX 5400rpm	79€
20GB IDE 2,5" IBM IC25N020AT 4200rpm	144€
20GB IDE 2,5" Toshiba MK2018GAP 4200rpm	124€
30GB IDE Western Digital 300BB 7200rpm	98€
40GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	111€
41GB IDE IBM IC35L040AVVA07 7200rpm	119€
60.0GB IDE Maxtor D740X-6L060J3 7200rpm	149€
60.0GB IDE Western Digital 600AB 5400rpm	123€
61.5GB IDE IBM IC35L060AVVA07 7200rpm	144€
80.0GB IDE Maxtor D540X-4D080H4 5400rpm	147€
80.0GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	199€
100GB IDE IBM IC35L100AVVA07 7200rpm	279€
100GB IDE Western Digital 1000BB 7200rpm	249€
120GB IDE IBM IC35L120AVVA07 7200rpm	359€
120GB IDE Western Digital 1200BB 7200rpm	309€
160GB IDE Maxtor 540DX 4G160J8 5400rpm	339€

Mainboards

Artikel	€
Soyo SY-K7V Dragon Plus	177€
Abit KR7A-Raid AMD Athlon VIA KT266A	146€
Asus A7V266-E Raid SocketA VIA KT266A	169€
Asus A7V266-EX SocketA VIA KT266A	169€
Asus P4B266SE Intel845D DDRAM Pentium 4	179€
Asus TUSL2-C/WOA/Intel815ep für FCPGA	109€
Elitegroup K7S5A SocketA SIS735 FSB266	69€
Elitegroup K7S6A SocketA SIS745 FSB266	79€
Elitegroup K7VTA3 V2.0 VIA KT266A	89€
ENMIC 4VBX+ Intel Sockel478 VIAP4X266I	105€
ENMIC 8TAX3+ AMD SocketA VIA KT133A	83€
ENMIC 8TCX2+ AMD SocketA VIA KT266A	116€
Epox EP-8 KHA+ AMD Athlon VIA-KT266A	129€
Gigabyte 7DXR+ Raid SocketA Retail ATA100	144€
MSI 6330 K7T Turbo2 SocketA VIA KT133A	99€
MSI 6380 K7T-266 Pro2-RU SocketA KT266A	165€
Gigabyte GA-8TX-(C) Sockel 423 Pentium 4	174€

NETZWERKTECHNIK

Artikel	€
Net DSL-Router SMC 7004BR Barricade	155€
Net DSL-Router SMC 7008BR Barricade	199€
Net Switch 16*10/100MBit Dualspeed	112€
Net Switch 5*10/100Base-TX	49€
Net Switch 8*10/100MBps N-Way	79€
Net PCI D-Link DFE-530TX 10/100MBit	15€
Net PCI 3Com EtherLinkXL 3C905C-TX-M	44€
ISDN AVM Fritz! PCI V2.0 ISDN-Software	66€
ISDN AVM Fritz! USB V2.0 ISDN-Software	68€

Drucker & Scanner

Artikel	€
Canon S500 A4	164€
Canon S630 A4	209€
Epson Stylus C80	219€
HP OfficeJet G95	619€
HP Deskjet 940C USB/Parall."HarryPotter"	129€
Scanner Epson Perfection 1250 Photo	139€
Scanner Epson Perfection 1650 USB	186€
Scanner Mustek BearPaw 1200 USB	74€
Scanner Mustek BearPaw 2400 TA USB	109€

Grafikkarten & Gamepower

€	Artikel
88€	Abit 64MB Siluro T400 GeForceII MX TVOut
226€	Asus 64MB V8200-T2 GeForce3 Pure Retail
509€	Asus 64MB V8200-T5 GeForce3 Deluxe Retail
169€	ATI Radeon7500 64MB DDRRAM AGP TV/DVI
309€	ATI Radeon8500 64MB DDRRAM AGP TV/DVI
239€	Creative 64MB GeForce3 Ti-200 Retail
234€	Gainward 128MB GeForce3 Ti500 TV "Jumbo"
74€	Gainward 32MB GeForce2 MX-200 PCI Retail
84€	Gainward 64MB GeForce2 MX-400 TV-Out
249€	Leadtek 128MB Winfast GeForce3 Ti200
117€	Matrox 32MB Millenium G550DH AGP
157€	MSI 64MB StarForce 8836 GeForce2Ti ProVT
214€	MSI 64MB StarForce 8851 GeForce3-Ti200
397€	MSI 64MB StarForce 8854 GeForce3-Ti500

CD/DVD-Writer & SW

€	Artikel
494€	DVR IDE Pioneer A03 intern Retail
585€	DVR IDE Ricoh MP5120ADP Combo Drive
109€	CD Writer IDE AOpen 24*10*40* CDW2440A
119€	CD Writer IDE Cyberdrive 32*12*48* Retai
116€	CD Writer IDE LG GCE8240B 24*10*40*bulk
119€	CD Writer IDE LG GCE8320B 32*10*40*bulk
89€	CD Writer IDE LiteOn 16*10*40* bulk
109€	CD Writer IDE LiteOn 24*10*40* retail
149€	CD Writer IDE LiteOn 32*12*40* retail
139€	CD Writer IDE Plextor PX-W2410TA bulk
199€	CD Writer IDE Plextor PX-W4012TA bulk
209€	CD Writer IDE Plextor PX-W4012TA Retail
114€	CD Writer IDE Ricoh MP7200A-DP 20*10*40*
109€	CD Writer IDE Teac CDW-524EK 24x10x40x
169€	CD Writer IDE Yamaha CRW3200E retail
9,90	SW CD-Writing NERO Burning Rom 5.5

CD & DVD

€	Artikel
36€	CD IDE AOpen CD956A 56fach Retail
39€	CD IDE Asus CD-S520 52fach retail
81€	DVD IDE Asus DVD-E616 16*/48* retail
79€	DVD IDE LG DRD-8160B 16*/48* retail
65€	DVD IDE LiteOn LTD-163 16*/48* bulk
84€	DVD IDE Pioneer 106S/SZ 16*/40* bulk
109€	DVD IDE Pioneer A06SW 16*/40*"Star-Wars"
74€	DVD IDE Samsung SD-616 16*/48* bulk
88€	DVD IDE Toshiba SD-M1612 16*/48* bulk

Joysticks & Gamepads

€	Artikel
33€	GamePad MS SideWinder Game Pad Pro
12€	GamePad Thrustmaster Firestorm Digital 2
42€	GameVoice Microsoft SideWinder
19€	Joystick Logitech WingMan Attack
38€	Joystick MS SideWinder Precision 2

CPU-Kühler & Lüfter

€	Artikel
39€	Cooler CPU Akasa Silver Mountain ~1,6GHz
56€	Cooler CPU Alpha PAL8045 SA ~1.6GHz
19€	Cooler CPU Arkua 6128 SocketA ~1,6GHZ
39€	Cooler CPU BlackNoise GladiatorProS3~1,6
11€	Cooler CPU CoolerMaster SocketA ~1.6GHz
56€	Cooler CPU GlobalWin CAK38 SA~1,6GHz
26€	Cooler CPU Spire 5U213C1H3R SA/S370
9€	Cooler Gehäuse Titan TFD-8025M12B
6,90€	Cooler Wärmeleitpaste Arctic Silver III

Multimedia & Software

€	Artikel
107€	Discplayer "NAPA" DAV311 CD&VCD Player
127€	DVD Multiplayer Mustek V520
190€	DVD Multiplayer Scott 838i SlimLine
179€	MS Windows XP Professional
109€	MS Windows XP Home
259€	MS Office XP SBE
39€	SuSE Linux 7.2 Professional 7CD/1DVD
9,90€	DVD Power-DVD XP 4.0

e-bug ist eine Handelsmarke der BUG Computer Components AG
An der Bundestr. 1 31061 Alfeld
mail: sales@e-bug.de
Tel.: 0 51 81-852190
Fax: 0 51 81-852180

... immer ein bitchen schneller!!

Alle Preise kalkuliert auf USD-Basis, 1USD = 1,15EUR, stand 07.Februar 2002.
Alle Angebote freibleibend, solange Lagerbestand vorhanden,
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V7100/T +TV-out	32-SD / GF2 MX	124,-
V7100 DVI	32-SD / GF2 MX	124,-
V7100 2V1D +DVI	32-SD / GF2 MX	129,-
V7100 Pro Pure	64-SD / GF2 MX-400	119,-
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	129,-
V7700TIVX Pure	32-DD / GF2 Ti	139,-
V7700TIVX Pure	64-DD / GF2 Ti	184,-
V7700TIVX/T +TV-out	32-DD / GF2 Ti	159,-
V7700TIVX/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	199,-
V7700TIVX Deluxe +TV-out	32-DD / GF2 Ti	189,-
V7700TIVX Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Ti	234,-
V7700TI Pure	32-DD / GF2 Ti	134,-
V7700TI/T +TV-out	32-DD / GF2 Ti	159,-
V7700TI/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	199,-
V7700TI Deluxe +TV-out	32-DD / GF2 Ti	189,-
V8200T2 Pure	64-DD / GF3 Ti 200	259,-
V8200T2 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	299,-
V8200T5 Pure	64-DD / GF3 Ti 500	474,-
V8200T5 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	519,-
V8170 DDR/T	64-DD / GF4 MX-440	189,- L
V8440 DT +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	459,- L
V8440 DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	449,- L
V8460 Ultra DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	599,- L
V8460 Ultra DT +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	619,- L

ATI	MB / Chip	€
XPert 2000 Pro OEM	32-SD / Rage 128 Pro	44,-
XPert 2000 Pro OEM +TV-out	32-SD / Rage 128 Pro	49,-
Xpert 2000 Pro bulk	32-SD / Rage 128 Pro	49,-
XPert 2000 Pro +TV-out bulk	32-SD / Rage 128 Pro	59,-
Rad. VE OEM +TV-out	64-SD / Radeon	79,-
Rad. VE OEM +TV-out	64-DD / Radeon	89,-
Rad. 7000 +TV-out	32-DD / Rad. 7000	94,-
Rad. 7000 OEM +TV-out bulk	64-SD / Rad. 7000	69,-
Rad. 7000 OEM +TV-out retail	64-SD / Rad. 7000	79,-
Rad. 7200 +TV-out	64-SD / Rad. 7200	119,-
Rad. 7500 OEM +TV-out	64-DD / Rad. 7500	139,-
Rad. 7500 +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 7500	189,-
Rad. 8500 LE +TV-out +DVI bulk	64-DD / Rad. 8500LE	299,-
Rad. 8500 OEM +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500LE	269,-
Rad. 8500 +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500	349,- L

ABIT	MB / Chip	€
Siluro MX200	32-SD / GF2 MX-200	64,-
Siluro T200 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	74,-
Siluro MX400	64-SD / GF2 MX-400	89,-
Siluro T400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	99,-
Siluro GF3Ti200	64-DD / GF3 Ti 200	209,-
Siluro GF3Ti200 +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	219,-
Siluro GF3 +VIVO	64-DD / GF3	439,- L

MATROX	MB / Chip	€
Millenn. G450 DH bulk	32-DD / G450	114,-
Millenn. G550 DH +DVI bulk	32-DD / G550	129,-
Millenn. G550 DH +DVI retail	32-DD / G550	149,-
Millenn. G550 DH bulk	32-DD / G550	154,-

ASUS V8200T5 Pure
AGP-Grafikkarte
NVIDIA GeForce3 Ti 500, 64 MB DDR-RAM, retail inkl. Spielebundle
€ 474,-

EPOX EP-8KHA+
Sockel A-Mainboard
VIA Apollo KT266A, 3x DDR-RAM, 2x U-100, AGP, 6x PCI, 4x USB, Sound, ATX
€ 139,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP5200	16-SD / Vanta	44,-
SP5200T +TV-out	16-SD / Vanta	54,-
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	59,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	79,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	89,-
SP6800M4	32-SD / GF2 MX-400	84,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	94,-
SP6800M4T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	94,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	104,-
SP7000T2 DVI +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	239,-
SP7000T5 DVI +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	439,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	169,-
SP7200T2 +TV-out+DVI	128-DD / GF3 Ti 200	259,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF2 MX-400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	99,-
GF2 Pro/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Pro	159,-
GF2 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Ti	144,-
GF3 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	239,-
GF3 Ti/460 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	309,-
GF3 Ti/480 XP VIVO GS +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	359,-
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	279,-
GF3 Ti/550 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 500	439,-
GF3 Ti/550 XP GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 500	454,-
GF4 MX/450 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	119,-
GF4 Pro/600 +TV-out (5 ns)	64-DD / GF4 MX-440	149,- L
GF4 Pro/600 +TV-out (4 ns)	64-DD / GF4 MX-440	179,- L
GF4 Pro/600 GS +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	199,-
GF4 Pro/650 XP +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	209,-
GF4 Ultra/700 XP GS	128-DD / GF4 Ti 4400	399,- L
GF4 Ultra/750 XP GS	128-DD / GF4 Ti 4600	549,- L

MSI	MB / Chip	€
MX200 Pro2-32S +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	79,-
MX400 Pro-TC64S +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	104,-
G2TiPro-T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	144,-
G2TiPro-VT +VIVO	64-DD / GF2 Ti	169,-
G2TiVX Pro-T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	139,-
G2TiVX Pro-VT +VIVO	64-DD / GF2 Ti	159,-
G3Ti200 Pro-VT +TV-out+DVI	64-DD / GF3 Ti 200	229,-
G3Ti200 Pro-TD +TV-out+DVI	64-DD / GF3 Ti 200	224,-
G3Ti200 Pro-VT +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	249,-
G4MX420-T +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	149,- L
G4MX440-T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	169,- L

CREATIVE	MB / Chip	€
Personal Cinema +TV-Tuner	64-SD / GF2 MX-400	239,-
GeForce2 Titanium retail	64-DD / GF2 Ti 200	179,-
GeForce3 Titanium 200 retail	64-DD / GF3 Ti 200	269,-
GeForce3 Titanium 500 retail	64-DD / GF3 Ti 500	429,- L

Diverse	MB / Chip	€
ELITEGROUP AG305-32	32-SD / SiS 305	29,-
ELITEGROUP AG315P-64	64-SD / SiS 315	58,-
ELITEGROUP AG315T-64 +TV	64-SD / SiS 315	64,-
ELSA Erazor III LT bulk	32-SD / TNT2 M64	59,-

CPU - LÜFTER

ALPHA	€
ALPHA PAL 6035 Silent	39,-
ALPHA PAL 8045 Power	69,-

GLOBALWIN	€
GLOBALWIN WBK38	39,-
GLOBALWIN WBK68	34,-
GLOBALWIN WBM76	44,-
GLOBALWIN CAK38 II	69,-

THERMALTAKE	€
THERMALTAKE Volcano 6CU+	34,-
THERMALTAKE Volcano 5	29,-
THERMALTAKE Volcano 7	39,-
THERMALTAKE Mini Super Orb	39,-

ZALMAN	€
ZALMAN CNPS 5005-Al	64,-
ZALMAN CNPS 5005-Cu	69,-

Diverse	€
COOLERMASTER	a.A.
PAPST	a.A.
AKASA Silver Mountain	54,-
KANIE Hedgehog 294M	64,-
NEOLEC Vento	34,-
SWIFTECH MCX370	74,-
Athlon™ XP Cooler-Kit COOLERMASTER DP5-6I31C, 2 Gehäuselüfter	44,-
Athlon™ XP Cooler-Kit Silent GLOBALWIN WBK68, 2 PAPST Gehäuselüfter	89,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V133-C	SoA-KT133A	S	124,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	S	154,-
A7V133 +Sound+RAID	SoA-KT133A	S	159,-
A7V266-E	SoA-KT266A	D	184,-
A7V266-E +Sound	SoA-KT266A	D	189,-
A7V266-E +Sound+RAID	SoA-KT266A	D	209,-
A7V266-EX +Sound	SoA-KT266A	D	199,-
A7A133	SoA-Mag1	S	109,-
A7A266-E	SoA-Mag1	S/D	149,-
A7M266-D +Dual+Sound	SoA-760MPX	D+	359,-
A7N266-C +Sound	SoA-nForce	D	179,-
A7N266-E +Sound+VGA	SoA-nForce	D	249,-
A7N266-E +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	279,-
TUSL2-C	FC2-815EP	S	124,-
P4S333/C	So478-645	D	149,-
P4B +Sound	So478-845	S+	189,-
P4T-E	So478-850	R+	229,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D	234,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	€
KT7A	SoA-KT133A	S	114,-
KR7A	SoA-KT266A	D	179,-
KR7A-RAID +RAID	SoA-KT266A	D	209,-
KR7A-133	SoA-KT266A	D	219,-
KR7A-133-RAID +RAID	SoA-KT266A	D	249,-
KG7-RAID +RAID	SoA-761	D	164,-
ST6 +Sound	FC2-815EP	S	119,-
ST6-RAID +Sound+RAID	FC2-815EP	S	149,-
BD7 +Sound	So478-845D	D	179,-
TH7II +Sound	So478-850	R+	209,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7IXEH	SoA-KT133E	S	79,-
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	109,-
GA-7VTXE +Sound	SoA-KT266A	D	129,-
GA-7VTXE+ +Sound	SoA-KT266A	D	144,-
GA-7VTXH +Sound+LAN	SoA-KT266A	D	149,-
GA-7VTXH+ +Sound+LAN	SoA-KT266A	D	159,-
GA-7DXR+ RAID+Sound	SoA-761	D+	159,-
GA-6VTXE	FC2-133T	S+	99,-
GA-8IRX +Sound	So478-845D	D+	189,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8KHAL +Sound	SoA-KT266A	D	134,-
EP-8KHA+ +Sound	SoA-KT266A	D	139,-
EP-4SDA +Sound	So478-645	D	139,-
EP-4SDA+ +Sound+RAID	So478-645	D	159,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7S6A +Sound	SoA-745	D	104,-
K7SEM (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-730S	S	89,-
K7VZA 3.0 +Sound	SoA-KT133A	S	79,-
K7VTA3 +Sound	SoA-KT266	D	89,-
K7VTA3 2.0+Sound	SoA-KT266A	D	99,-
K7AMA +LAN+Sound	SoA-1645	S/D	94,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	79,-
K7S5A +LAN+Sound	SoA-735	S/D	84,-
P4VXASD2 +Sound	So478-P4X266	S/D	114,-
P4S5A +Sound	So478-645	D	114,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
MS-6378 (µATX) +Sound+VGA+LAN	SoA-KLE133	S	99,-
K7T Master-S +Sound+U160	SoA-KT133	S	139,-
K7T Turbo2 +Sound	SoA-KT133A	S	119,-
K7T266 Pro +Sound	SoA-KT266	D	129,-
K7T266 Pro-R +Sound+RAID	SoA-KT266	D	139,-
K7T266 Pro2 +Sound	SoA-KT266A	D	149,-
K7T266 Pro2-RU +Snd+RAID	SoA-KT266A	D	179,-
K7N420 Pro +Snd+VGA+LAN	SoA-nForce	D	179,-
K7 Master +Sound	SoA-761	D	109,-
K7D Master-L Dual+Snd+LAN	SoA-760MPX	D*	369,-
694T Pro Rev. 5 +Sound	FC2-133T	S+	99,-
645 Ultra +Sound	So478-645	D	129,-
845 Pro2 +Sound	So478-845	S+	159,-
845 Pro4-L +Sound+LAN	So478-845	S+	179,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
5EH5 v1.3 (BAT)	So7-ETEQ	S+	109,-
K7V Dragon Plus +RAID+Sound+LAN	SoA-KT266A	D	199,-
P4S Dragon Ultra +RAID+Sound+LAN	So478-645	D	209,-
P4I Fire Dragon +Sound+LAN+RAID+FW	So478-845D	D	279,-

ENMIC	Sockel/Chip	RAM	€
8TAX3+ +Sound	SoA-KT133A	S	104,-
8TEX+ +Sound	SoA-KT266A	D	124,-
8TCX2+ +Sound	SoA-KT266A	D	149,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S: SD-RAM
D: DDR-RAM
R: RD-RAM
+ : auch ECC
* : nur ECC Registered

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

AMD			normal	boxed
Duron™		800 MHz	59,-	69,-
Duron™		900 MHz	64,-	74,-
Duron™		950 MHz	69,-	79,-
Duron™		1,0 GHz	79,-	89,-
Duron™		1,1 GHz	99,-	109,-
Duron™		1,2 GHz	104,-	114,-
Athlon™	100	1,0 GHz	119,-	134,-
Athlon™	133	1,0 GHz	119,-	134,-
Athlon™	100	1,3 GHz	139,-	154,-
Athlon™	133	1,33 GHz	139,-	154,-
Athlon™	133	1,4 GHz	159,-	179,-
Athlon™ XP 1500+		1,33 GHz	164,-	179,-
Athlon™ XP 1600+		1,4 GHz	174,-	189,-
Athlon™ XP 1700+		1,46 GHz	179,-	194,-
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	219,-	234,-
Athlon™ XP 1900+		1,6 GHz	299,-	314,-
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	399,-	414,-

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,1 GHz	119,- L	129,-
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz	134,-	144,-
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz		169,-
P III (FC)	133	256	1,0 GHz	174,-	189,-
P III (FC2)	133	256	1,13 GHz		259,-
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz		279,-
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz		329,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		499,- L
P4 (So423)				a.A.	a.A.
P4 (So478)		256	1,5 GHz	179,-	199,-
P4 (So478)		256	1,6 GHz	199,-	209,-
P4 (So478)		512	1,6 GHz		219,-
P4 (So478)		256	1,7 GHz	244,-	259,-
P4 (So478)		256	1,8 GHz	299,-	319,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz		329,-
P4 (So478)		256	1,9 GHz		379,-
P4 (So478)		256	2,0 GHz	509,-	529,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz	549,-	569,-
P4 (So478)		512	2,2 GHz	849,-	869,-

RAM

OEM					€
DIMM	64 MB	SDRAM	PC133		24,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133		39,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133		79,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133		139,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		129,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		89,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		189,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133 OEM		46,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	49,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	53,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133 ECC		64,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133 OEM		89,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	94,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133 ECC		124,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	CL3	199,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	124,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	249,-

MICRON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	54,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	99,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266		64,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		119,-

SAMSUNG original					€
DIMM	128 MB	DDR	PC266		59,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		117,-

TAKE MS					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133		44,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133		84,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	89,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133		169,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	104,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	209,-

KINGSTON ValueRAM ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Aquanox	39,-
Black + White - Insel der Kreaturen (AddOn)	34,-
Dark Age of Camelot	34,-
Medal Of Honor - Allied Assault	49,-
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (AddOn)	24,-
Serious Sam: The Second Encounter	29,-
Stronghold	39,-
Tropico - Paradise Island (AddOn)	19,-
Aliens vs. Predator 2	44,-
Empire Earth	44,-

Action	€
Aliens vs. Predator 2	44,-
Alone in the Dark - The new Nightmare	44,-
American McGee's Alice	24,-
Aquanox	39,-
Army Men - Air Attack	34,-
Army Men Sarges Heroes	34,-
Clive Barker's Undying	14,-
Codename: Outbreak	39,-
Delta Force 2 + Rogue Spear Double Pack	29,-
Deus Ex	19,-
Dragon Riders	44,-
Europa Raser	29,-
Evil Dead	14,-
Excalibug	39,-
Fur Fighters	34,-
Global Operations	44,- L
Half-Life	14,-
Half-Life - Blue Shift	14,-
Half-Life - Generation V2	24,-
Half-Life - CounterStrike (engl.Version)	14,-
Half-Life - Generation V3	29,- L
Half-Life - Gunman Chronicles	14,-
Hitman 2 - Silent Assassin	44,-
Infestation	29,-
Legends of Might + Magic	44,-
Mafia	44,- L
Mech Commander 2	44,-
Medal of Honor - Allied Assault	49,-

Medal of Honor
Allied Assault
Action

€ 49,-

Action	€
Messiah - Die verschwiegenen Sünden	24,-
No One Lives Forever	39,-
Operation Flashpoint - Gold Edition	44,-
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (AddOn)	24,-
Parkan Iron Strategy	44,-
Police Quest - SWAT3	14,-
Project Eden	39,-
Red Faction	39,-
Serious Sam	29,-
Serious Sam - The Second Encounter	29,-
Soldier Of Fortune 2	44,- L
Soul Reaver 2	44,-
South Park	39,-
Star Trek -Voyager (AddOn)	24,-
Star Wars Episode I - Battle for Naboo	24,-
Star Wars Starfighter	39,-
StarTrek - Armada II	39,-
Techno Mage	14,-
Totally Unreal Special Edition	24,-
Tribes 2	39,-
Unreal Tournament	14,-
V.I.P.	29,-
X-Com Enforcer	39,-

Simulation	€
Anno 1602 - Königs Edition	19,-
Comanche 4	44,-
Der Meistertrainer 01/02	44,-
Der Patrizier 2	29,-
Der Patrizier 2 - Aufschwung der Hanse (AddOn)	29,-
Destroyer Command	44,-
Die Siedler 4	39,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Sims - Urlaub total	24,-
Die Völker 2	39,-
Echelon	39,-
Flight Simulator 2002	59,-
Flight Simulator Professional 2002	74,-
FLY! II	44,-
Fritz 7	44,-
Fussballmanager 2002	44,-
IL2 Sturmovik	39,-
Mech Warrior 4 - Black Knight (AddOn)	19,-
Mech Warrior 4 - Vengeance	34,-
Need for Speed - Brennender Asphalt	14,-
Panzer Elite	24,-
Pro Train (AddOn)	34,-
Sid Meier's Sim Golf	44,-
Silent Hunter 2	44,-
StarTrek - Creator Warp 2	34,-
Sub Command	39,-
Submarine Titans	34,-
Trade Empires	24,-
Train Simulator	54,-
Tropico	34,-
Tropico - Paradise Island (AddOn)	19,-

Warrior Kings
Strategie

Jetzt vorbestellen
€ 39,-

Rollenspiel	€
Arcanum - Von Magie und Dampfmaschinen	39,-
Baldur's Gate II - Die Schatten von Amn	44,-
Baldur's Gate - Die Saga	24,-
Baldur's Gate - Thron des Bhaal (AddOn)	24,-
Baldur's Gate II - Premium Pack	49,-
Baldur's Gate II - Die Schatten von Amn + Thron des Bhaals	44,-
Diablo II	19,-
Diablo II - Battle Chest	44,-
EverQuest - Gold Pack	39,- L
EverQuest - Shadows of Luclin (AddOn)	34,-
Everquest - The Ruins of Kunark	24,-
Grandia 2	44,- L
Herz des Winters (AddOn)	24,-
Icewind Dale - Die Saga	24,-
Icewind Dale + Herz des Winters	39,-
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	39,-
Scars of Velious (AddOn)	24,-
Summoner	14,-

Über 300 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

ab 14.03.02 bei uns!


Die XBOX und ein grosses Sortiment an Spielen und Zubehör können Sie jetzt vorbestellen!

Adventure	€
Chicken Run	24,-
Das Geheimnis der Druiden	39,-
Diablo II	19,-
Diablo II - Lord of Destruction (AddOn)	29,-
Die Flucht von Monkey Island	39,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	44,-
Indiana Jones - Adventure Kit	14,-
Monkey Island Collection	14,-
Myst - DieTrilogie	49,- L
Myst III - Exile	39,-
Primitive Wars	24,-
Project I.G.I.	24,-
Schizm	39,-
Star Trek - Dominion Wars	44,-
Tomb Raider - Die Chronik	24,-
Zanzarah - Das verborgene Portal	44,- L

Strategie	€
Age of Empires II	34,-
Age of Empires II - Conquerors (AddOn)	21,-
Age of Empires II - Gold Edition	44,-
Art of Magic	39,-
Battle Realms	39,-
Black + White	39,-
Black + White - Insel der Kreaturen (AddOn)	34,-
Civilization III	49,- L
Command + Conquer - Alarmstufe Rot 2	39,-
Command + Conquer - Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache	24,-
Command + Conquer - Renegade	44,- L
Commandos 2 - Men of Courage	39,-
Cossacks - The Art of War	39,-
Dark Age of Camelot	34,-
Desperados	44,-
Die Siedler - Gold Pack	44,- L
Emperor - Schlacht um Dune	39,-
Empire Earth	44,-
Gangsters 2	24,-
Heroes Trilogy	39,-
Rainbow Six - Collector's Edition	34,-
Shogun	39,-
Shogun Total War - The Mongol Invasion	14,-
Shogun Total War - Warlords Edition	39,-
Star Trek - Away Team	39,-
Star Wars - Galactic Battlegrounds	44,-
Startopia - Die Raumstation	24,-
Stronghold	39,-
Sudden Strike	39,-
Sudden Strike Forever	34,-
Sudden Strike -Gold Edition	44,-
Three Kingdoms	24,-
Tom Clancy's Ghost Recon Collector	49,- L
Tom Clancy's Ghost Recon Mission Pack	19,- L
Warrior Kings	39,- L
Wiggles	39,-

Command & Conquer
Renegade
Strategie

€ 44,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

EINGABEGERÄTE

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
MS SideWinder Precision 2	USB	44,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	89,-
SAITEK ST200	USB	29,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-
SAITEK SP550	GP	34,-
SAITEK X1	GP	9,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 2000	GP	19,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	44,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	84,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	39,-
LOGITECH WingMan Rumblepad Cordless	USB	59,-
MS SideWinder	USB	29,-
MS SideWinder Freestyle Pro	USB u. GP	44,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK X6-34	GP	9,-
SAITEK P120	GP	14,-
SAITEK P750	USB	24,-
SAITEK P750 Digi	USB	29,-
SAITEK P1500 Rumble Pad	USB	34,-
SAITEK P8000 Dash 2	USB	44,-

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	59,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	99,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	219,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	119,-
SAITEK R80	GP	29,-
SAITEK R440	USB	99,-

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105	PS/2 u. USB	19,-
CHERRY G83-6105 schwarz +Maus	PS/2	34,-
CHERRY G83-13000 CyBo@rd	PS/2 u. USB	29,-
CHERRY G80-3000	PS/2	49,-
LOGITECH iTouch Keyboard	PS/2 u. USB	29,-
LOGITECH Internet Navigator	PS/2 u. USB	39,-
LOGITECH CD Refresh +Maus	PS/2 u. USB	69,-
LOGITECH CD iTouch +Maus	PS/2 u. USB	89,-
LOGITECH CD Pro +Maus	PS/2 u. USB	109,-
LOGITECH CD Optical +Maus	PS/2 u. USB	139,- L
MS Internet Keyboard	PS/2	29,-
MS Office Keyboard	USB	64,-
MS Wireless Desktop	PS/2	79,-
KEYTRONIC KT-202 Multi-Media	PS/2	24,-
KEYTRONIC KT-2001	PS/2	24,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH Pilot Wheel Mouse Opt.	PS/2 u. USB	29,-
LOGITECH Cordless Mouse	PS/2 u. USB	34,-
LOGITECH Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	59,-
LOGITECH Wheel Mouse S69 OEM	PS/2	12,-
LOGITECH Wheel Mouse Opt. OEM	PS/2 u. USB	19,-
LOGITECH Cordl. Wheel Mouse OEM	PS/2 u. USB	34,-
LOGITECH MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	49,-
LOGITECH Cordl. MouseMan Opt.	PS/2 u. USB	69,-
LOGITECH iFeel MouseMan Optical	USB	59,-
MS WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
MS Cordless WheelMouse	PS/2	44,-
MS IntelliMouse SB	PS/2	19,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	59,-
MS IntelliMouse Optical SB	PS/2 u. USB	34,-
MS Wireless IntelliMouse Explorer	USB	69,-

Mousepads	€
COMPAD Speed Pad	17,-
EVERGLIDE Mouse Bangee	19,-
EVERGLIDE Giganta	19,-
FUNC sUrface 1030 (austauschbare Oberfläche)	27,-

MONITORE

CRT-Monitore		TCO	Zoll / cm	€
V7 S98M +Sound	98	99	17 / 40,6	249,-
V7 N110S	110	99	19 / 46,7	299,-
PHILIPS 109S20	92	99	19 / 45,7	349,-
PHILIPS 109B20	97	99	19 / 46,0	439,-
PHILIPS 109P20	110	99	19 / 45,7	549,-
IIYAMA HF703UT	96	99	17 / 39,5	319,-
IIYAMA LS902UT	95	99	19 / 45,7	309,-
IIYAMA HM903DT+USB	130	99	19 / 46,0	549,-
IIYAMA MA201D	110	99	22 / 50,0	849,-
SAMSUNG 757DFX+USB	96	99	17 / 40,6	349,-
SAMSUNG 957P	96	99	19 / 45,7	379,-
SAMSUNG 959NF	110	99	19 / 45,7	549,- L
SAMSUNG 1100p plus	115	99	21 / 51,0	789,-
BELINEA 103085	86	99	17 / 40,5	229,-
BELINEA 106080	110	99	19 / 45,7	499,-
BELINEA 106095	95	99	19 / 45,0	299,-

TFT-Monitore	TCO	Zoll / cm	€
SAMTRON 51S	99	15,0 / 38,1	499,-
SAMTRON 51S silber	99	15,0 / 38,1	519,-
SAMTRON 51S AP	99	15,0 / 38,1	524,-
SAMTRON 71S	99	17,0 / 43,2	879,-
CTX PV505 grau	99	15,1 / 38,4	499,-
CTX PV520 silber	99	15,1 / 38,4	559,-
CTX PV720-A silber +Sound	99	17,0 / 43,2	899,-
EIZO L365-K +Digital+Sound	95	15,0 / 38,0	759,-
EIZO L375-K +Digital	95	15,0 / 38,0	879,-
EIZO L461-K +Digital	95	16,0 / 41,0	899,-
EIZO L685-K +Digital+USB	95	18,1 / 45,9	1.999,-
alle EIZO TFT-Monitore in schwarz			
IIYAMA AX3817UT	99	15,0 / 38,0	499,-
IIYAMA AX3819UT	99	15,0 / 38,0	589,-
IIYAMA AS4314UT	99	17,0 / 43,3	849,-
IIYAMA AS4636D+USB+Sound	99	18,1 / 46,0	1.529,-

01805 - 905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

SOUND & MULTIMEDIA

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
Sound Blaster 128 bulk	PCI	24,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB Live! Player 1024 bulk	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	84,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	49,-
SB Audigy Player bulk	PCI	89,-
SB Audigy Player retail	PCI	124,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	249,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	299,-
SB Extigy retail	USB	a.A. L

ABIT	Typ	€
MP3 Theatre 5.1 AU-10-C1	PCI	34,-
MP3 Theatre 5.1 AU-10	PCI	49,-

TERRATEC	Typ	€
Base 1	ISA	19,-
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem 512i	PCI	44,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	84,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	59,-
Audiosystem EWS digital	ISA	169,-
Audiosystem EWS64 L	ISA	199,-
Audiosystem DMX 6Fire24/96	PCI	229,-
Audiosystem EWX24/96	PCI	179,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	449,-

Diverse	Typ	€
Soundkarte	PCI	14,-
Soundkarte 4-Kanal	PCI	19,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	29,-

PLANTRONICS HS 1
Stereo PC-Headset
Ideal für Online Chat, MP3 & Spracheingabe, gute Aufnahmequalität, leicht & komfortabel
€ 69,-

Lautsprecher

CREATIVE		€
SBS35		19,-
SoundWorks 320	Sat./Subw.-System	49,-
SoundWorks Slim 500	Sat./Subw.-System	89,-
SoundWorks Digital	Sat./Subw.-System	89,-
FourPointSurround 1600	Sat./Subw.-System	79,-
PlayWorks DTT3500 Digital	Home Theatre System	229,-
Inspire 5.1 5300	Home Theatre System	149,-
Inspire 5.1 5700	Home Theatre System	379,-
CSW MegaWorks 510D	Home Theatre System	449,-

KINYO		€
PS-190		9,-
PS-220		14,-
PS-552		24,-
SA-222	Sat./Subw.-System	24,-
TA-927 4.1	Sat./Subw.-System	44,-
TW-440 4.1	Sat./Subw.-System	59,-
K-655 5.1	Home Theatre System	149,-

TEAC		€
PM-60		12,-
PM-80		14,-
PM-140		24,-
PM-260		34,-
PM-500B	Sat./Subw.-System	64,-
PM-2000	Home Theatre System	299,-

LABTEC		€
Spin-50		24,-
Spin-60		34,-
Spin-70		39,-
Pulse-424	Sat./Subw.-System	59,-
Arena-515	Sat./Subw.-System	84,-

Diverse	€
Soundboxen aktiv i-blau	24,-
DEXXA Speaker 80	14,-
DEXXA Speaker 120	19,-

Webcams

CREATIVE		€
VideoBlaster WebCam 5	USB	59,-
PC-Cam 300	USB	149,-
PC-Cam 600	USB	189,-

LOGITECH		€
QuickCam Express	USB	34,-
QuickCam Web	USB	64,-
QuickCam Pro 3000	USB	99,-
QuickCam VC	Parallel	89,-
ClickSmart 310	USB	89,-
ClickSmart 510	USB	179,-

PHILIPS		€
ToUCam XS	USB	44,-
ToUCam Fun	USB	64,-
ToUCam Pro	USB	79,-
ToUCam Pro3D	USB	119,-

TERRATEC		€
TerraCam	USB	29,-
TerraCam Pro	USB	69,-
TerraCam 2move	USB	69,-

SONY		€
CMR-PC4	USB	79,-
CMR-PC3	USB	99,-
CMR-PC2	USB	129,-

MP3-Player

MEDIENCOM		€
MP3 D-Jay Fullsize schwarz oder silber	CD-/MP3	99,-
MP3 D-Jay Portable	CD-/MP3	99,-
Moveman ID-3	CD-/MP3	99,-
Moveman ID-3 Mini	CD-/MP3	139,-

ARCHOS		€
Jukebox 6000	6 GB HDD	319,-
Jukebox Recorder	6 GB HDD	409,-
Jukebox Studio 20	20 GB HDD	349,-
Jukebox Recorder 20	20 GB HDD	459,-

CREATIVE		€
D.A.P Jukebox blau	6 GB HDD	279,-
D.A.P Jukebox silber	6 GB HDD	289,-
D.A.P Jukebox	20 GB HDD	479,-

Diverse		€
MSTATION Pocket	20 GB HDD	529,-
MSTATION Pocket	30 GB HDD	769,-
M-ANY DAH-200M	64 MB	219,-
SONICBLUE Riovolt SP90	CD-/MP3	179,-
SONICBLUE Riovolt SP250	CD-/MP3	289,-
TERRATEC M3Po go	CD-/MP3	199,-
TERRATEC M3Po	CD-/MP3	429,-

Headsets

LABTEC	€
Axis-301	19,-
Axis-501	29,-
Axis-502	34,-
Axis-002	39,-
Axis-712	59,-
Dialog-501	79,-

PLANTRONICS	€
P2000	14,-
SR1	29,-
LS1	49,-
HS1	69,-
DSP-100	94,-
DSP-300	89,-
DSP-400	94,-
DSP-500	99,-

TERRATEC	€
Headset Master	14,-

Diverses

	€
LABTEC Verse-514 Mikrofon	14,-
TERRATEC Micro Master	14,-
TERRATEC phono PreAmp Studio Phono-Vorverstärker für PC	84,-
TERRATEC DR Box 1 Digital Radio Digital-Radio für PC und Stereoanlage	399,-



NETZWERK

Cards	Typ	€
NetCard Combo	ISA	14,-
NetCard Combo	PCI	14,-
NetCard Combo	PCMCIA	34,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	12,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	44,-
3COM 3C905C-TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
3COM 3C905CX-TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
D-LINK DFE-530TX 10/100 Mbit/s	PCI	22,-
D-LINK DFE-550TX 10/100 Mbit/s	PCI	34,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	49,-

Hubs	10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port	24,-	39,-	
5-Port Mini			59,-
8-Port	34,-	54,-	
8-Port Mini			89,-
4-Port 3COM 3C16704A (10 Mbit)			59,-
8-Port 3COM 3C16722A			239,-
5-Port D-LINK DE-805TP (10 Mbit)			34,-
8-Port D-LINK DE-809TC (10 Mbit)			54,-

Switches	10/100 Mbit/s
5-Port Mini PS/2 Powered	59,-
5-Port Mini USB Powered	54,-
8-Port Mini PS/2 Powered	79,-
8-Port Mini USB Powered	74,-
5-Port 3COM 3C16790-ME	119,-
8-Port 3COM 3C16791-ME	179,-
5-Port D-LINK DES-1005D	79,-
8-Port D-LINK DES-1008D	129,-

Wireless LAN	Typ	€
3COM Home Wireless Gateway	RJ-45	329,-
3COM AirConnect PCI-Card	PCI	179,-
3COM AirConnect PCMCIA 2.0	PCMCIA	149,-
3COM AirConnect Access Point 2.0	seriell	1.099,-
D-LINK DWL-120	USB	189,-
D-LINK DWL-1000AP Access Point	RJ-45	329,-
D-LINK DWL-650 PC-Card	PCMCIA	139,-
D-LINK DWL-500 Wireless LAN Card	PCI	189,-
SAMSUNG SWL-2100P	PCI	179,-
SAMSUNG SWL-2100N	PCMCIA	149,-
SAMSUNG SWL-2100U	USB	159,-
SAMSUNG SWL-3300AP Access P.	ser./RJ-45	449,-
SAMSUNG SWL-3300DA Access P.	ser./RJ-45	479,-

LOGITECH Maus
MouseMan Dual Optical
2 optische Sensoren, 3 Tasten & Scrollrad, USB & PS/2
€ 49,-

ISDN & MODEM

IP-LINX	Typ	Art	€
MB-400SE DSL-Router	RJ-45	DSL	139,-
MB-401S DSL-Router	RJ-45	DSL	169,-
MB-701S DSL-Router	RJ-45	DSL	229,-
MB-710S DSL-Router	RJ-45	DSL	199,-

DMX 6Fire 24/96
TERRATEC Audiosystem
Aufnahme und Wiedergabe in 24 Bit-/96 kHz-Qualität, Rack für 5,25"-Einschub, analoge & digitale Ein- & Ausgänge (optisch & koaxial)
€ 229,-

AVM	Typ	Art	€
Fritz!Card PnP	ISA	ISDN	69,-
Fritz!Card v2.0	PCI	ISDN	69,-
Fritz!Card DSL	PCI	DSL	124,- L
Fritz!Card USB v2.0	USB	ISDN	79,-
Fritz!X v3.0	seriell	ISDN	149,-
Fritz!X USB v2.0	USB	ISDN	149,-
BlueFritz! Starterpaket kabelloser Bluetooth-Adapter	USB	ISDN	249,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-
C2	PCI	ISDN	539,-

U.S.R.	Typ	Art	€
Voice Faxmodem	PCI	analog	54,-
Faxmodem V.92	seriell	analog	89,-
PC-Card	PCMCIA	analog	89,-
PC-Card inkl. RJ-45	PCMCIA	analog	89,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	seriell	analog	49,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
56K Voice Modem	PCMCIA	analog	59,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	34,-
D-LINK DU560M	USB	analog	59,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		49,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		59,-
29133	U-133	PCI		69,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		79,-
2993	FireWire	PCI		44,-
2994	FireWire	PCI		69,-
2992	FireWire	CardBus		99,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		49,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0+FW	FW/USB2.0	PCI		119,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		124,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		499,-
1430	FW	PCMCIA		129,-
3100LP	USB2.0	PCI		69,-
5100	USB2.0	PCI		89,-
1420	USB2.0	PCMCIA		124,-
3121	USB2.0/FW	PCI		149,-

Diverse	Art	Typ	Single	Kit
DAWICONTROL DC-1394	FW	PCI		64,-
HIGHPOINT Rocket RAID	U-133	PCI		119,-

PROMISE	Art	Typ	Kit	retail
Ultra100TX2	U-100	PCI	39,-	49,-
FastTrak 100TX2 (RAID)	U-100	PCI	109,-	124,-
FastTrak 100TX4 (RAID)	U-100	PCI	184,-	199,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	69,-	74,-
FastTrak TX2000 (RAID)	U-133	PCI	149,-	169,-

PW DTT3500 Digital
CREATIVE Lautsprecher
30 Watt (RMS) Subwoofer, 21 Watt (RMS) Centerbox & 4x 7 Watt (RMS) Satelliten
€ 229,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD & DVD

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
10/40x	AFREEY DD-4010E		69,-
12/40x	AFREEY DD-4012E	74,-	
12/40x	CYBERDRIVE DM126D		64,-
16/40x	AOPEN DVD-1640Pro-A	99,-	
16/40x	CYBERDRIVE DM166D	84,-	89,-
16/40x	PIONEER DVD-116	84,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	89,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		119,-
16/40x	SONY DDU1621	89,-	
16/48x	ASUS DVD-E616		89,-
16/48x	CREATIVE DVD1610E	84,-	
16/48x	LG DRD-8160B	84,-	89,-
16/48x	LITE ON LTD-163	84,-	89,-
16/48x	NEC DV-5800	89,- L	94,- L
16/48x	NEC DV-5800 +DVD-Software	99,- L	
16/48x	SAMSUNG SD-616	89,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	94,-	104,-

DVD-Player		€
CYBERHOME AD-L 528	schwarz	169,-
CYBERHOME AD-L 528	silber	179,-
DAEWOO DV-115 inkl. Soundsystem	silber	599,-
TOSHIBA SD-510E	schwarz	499,-

DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR!
Das komplette Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
48x	DELTA CD4800A	29,-	
52x	ACER CD-652P	39,-	
52x	AFREEY CD-2052E		39,-
52x	AOPEN CD-952E	39,-	
52x	ASUS CDS520		49,-
52x	CYBERDRIVE CD522D	39,-	
52x	LG CRD-852xB	39,-	42,-
52x	LITE ON LTN526	39,-	44,-
52x	NEC CDR-3002	44,-	
52x	SAMSUNG SC-152	39,-	44,-
52x	SONY CDU5211-10	44,-	
56x	ACER CD-656A		44,-
56x	AOPEN CD956E		39,-

CYBERDRIVE DM126D
12/40x DVD-ROM
ATAPI, retail
€ 64,-

CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		€
8/16/40x	MITSUMI CR 4808 TE bulk	94,-
10/16/40x	ASUS CRW-1610A retail	119,-
10/16/40x	LG GCE-8160 bulk	109,-
10/16/40x	LG GCE-8160 retail	114,-
10/16/40x	PHILIPS PCRW1610 bulk	99,-
10/16/40x	PHILIPS PCRW1610 retail	109,-
10/20/40x	PHILIPS PCRW2010 bulk	109,-
10/20/40x	RICOH MP7200A-DP Kit	134,-
10/20/40x	YAMAHA CRW2200E bulk	139,-
10/20/40x	YAMAHA CRW2200E Kit	159,-
10/24/40x	ACER CRW2410A retail	109,-
10/24/40x	AOPEN CRW-2440 bulk	114,-
10/24/40x	AOPEN CRW-2440 Kit	119,-
10/24/40x	ASUS CRW-2410S retail	179,- L
10/24/40x	LG GCE-8240B bulk	124,-
10/24/40x	LG GCE-8240B retail	134,-
10/24/40x	LITE ON LTR-24102B bulk	119,-
10/24/40x	LITE ON LTR-24102B Kit	129,-
10/24/40x	NEC NR7900 bulk	119,-
10/24/40x	NEC NR7900 retail	129,-
10/24/40x	PLEXTOR PX-W2410TA bulk	164,-
10/24/40x	PLEXTOR PX-W2410TA retail	174,-
10/24/40x	RICOH MP7240A-DP retail	144,-
10/24/40x	TEAC CDW524E bulk	134,-
10/24/40x	TEAC CDW524EK retail	149,-
10/24/40x	TDK Cyclone retail	149,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200E bulk	179,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200E retail	194,-
10/32/40x	LG GCE-8320B bulk	149,-
10/32/40x	LG GCE-8320B retail	164,-
10/32/40x	PHILIPS PCRW3210 retail	189,- L
10/32/40x	TDK Cyclone retail	189,-
12/16/40x	CYBERDRIVE CW038D retail	104,-
12/24/40x	MITSUMI CR 4809 TE bulk	114,-
12/24/40x	MITSUMI CR 4809 TE retail	119,-
12/24/40x	PHILIPS PCRW2412 bulk	114,- L
12/24/40x	PHILIPS PCRW2412 Kit	129,- L
12/32/40x	LITEON LTR-32123S Kit	159,-
12/32/48x	AOPEN CRW-3248 Kit	179,- L
12/32/48x	CYBERDRIVE CW058D retail	119,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA bulk	214,- L
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA retail	229,- L

CD-RW FireWire		€
10/24/40x	TDK CyClone retail	289,-
10/24/40x	YAMAHA CRW-3200IX Kit	359,-

CD-RW USB2.0		€
8/8/24x	PLEXTOR PX-S88TU retail	349,-
8/12/24x	YAMAHA CRW-70 Kit	339,-
10/16/40x	IOMEGA Panther retail	219,-
10/16/40x	IOMEGA Panther Kit	259,-
10/24/40x	IOMEGA Predator Kit	329,- L
10/24/40x	PLEXTOR PX-W2410TU retail	259,-
10/24/40x	SONY CRX1750U retail	339,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200UX retail	299,-

CD-RW+DVD ATAPI		€
8/8/24/8x	TOSHIBA SD-R2102 bulk intern für Notebooks	299,-
8/12/32/8x	LG GCC-4120R retail	164,-
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202 bulk	189,- L
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202 retail	199,- L
10/20/40/12x	PHILIPS RWDV2010 retail	199,-
10/20/40/12x	RICOH MP9200A bulk	189,-
10/20/40/12x	RICOH MP9200A-DP Kit	209,-

CD-RW+DVD USB2.0		€
8/20/24/8x	SONY CRX-85U retail	479,-

Rohlinge CD-RW

mit Box	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse 4x	je	1,29	1,09	0,99
Diverse 4x 700 MB	je	1,49	1,29	1,19
Diverse 10x	je	1,49	1,29	1,19
Diverse 10x 700 MB	je	1,79	1,59	1,49
FUJI 4x	je	1,39	1,19	1,09
FUJI 10x	je	2,09	1,89	1,79
PHILIPS 10x	je	1,69	1,49	1,39
VERBATIM 4x 700 MB	je	1,69	1,49	1,39
VERBATIM 10x	je	1,49	1,29	1,19
VERBATIM 10x 700 MB	je	2,29	2,09	1,99

Rohlinge CD-R

ohne Box	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse 24x 700 MB	je	0,44	0,39	0,36
Diverse 24x 200 MB Mini-CD	je	0,74	0,69	0,66
Diverse 24x 800 MB	je	0,74	0,69	0,66

ohne Box	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse 24x	je	0,46	0,42	0,39
Diverse 24x 700 MB	je	0,49	0,45	0,42
Diverse 16x 200 MB Mini-CD	je	0,84	0,79	0,76

mit Box	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse 24x 700 MB	je	0,64	0,59	0,56
Diverse 24x 800 MB	je	1,04	0,99	0,96
ACER CDR-700 24x	je	0,64	0,59	0,56
FUJI 24x	je	0,74	0,69	0,66
FUJI 24x 700 MB	je	0,77	0,72	0,69
VERBATIM 24x 700 MB	je	0,74	0,69	0,66
TDK 32x 700 MB	je	1,04	0,99	0,96
PHILPS 32x 700 MB	je	1,07	1,02	0,99

Software	€
AHEAD Nero 5.5 OEM	14,-
AHEAD Nero 5.5 Labeler Kit	49,-
ROXIO Toast 5 Titanium (Mac)	99,-
ROXIO WinOnCD 5.0	54,-
ROXIO Easy CD Creator Platinum 5.0	54,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	124,-
IC35L040	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	129,-
IC35L060	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	154,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	134,-
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	234,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	394,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200AB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	94,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
WD300BB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	114,- L
WD400AB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	114,- L
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	109,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	139,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	164,-
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	169,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	219,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	269,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	339,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	349,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	379,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	114,- L
ST320410A	U-100	20,4	10 / 2.048 / 5.400	104,- L
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	129,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	109,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	139,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	169,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	209,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	229,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SV2001H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	94,-
SV4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	109,-
SV6003H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	139,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	164,-

SCSI-Festplatten auf Lager Lieferbar. Rufen Sie uns an !

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	94,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	134,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	164,-
4K040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	109,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	134,- L
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	279,-
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	399,-
4G160J8 retail	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	439,-
6L020J1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	109,-
6L020L1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	119,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	124,-
6L060J3	U-133	60,0	8 / 2.048 / 7.200	169,-
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	214,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	€
CT210	U-66	10,2	9 / 512 / 5.400	84,-
CT215	U-66	15,3	9 / 512 / 5.400	89,-
ES3220	U-66	20,4	9 / 2.048 / 5.400	94,-
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	119,-
ES3240	U-66	40,0	9 / 2.048 / 5.400	a.A. L

120,0 GB WD1200JB
WESTERN DIGITAL
9 ms, 8.192 KB Cache, 7.200 UPM
€ 379,-

WECHSEL-LAUFWERKE

Disketten-Laufwerke			€
NEC	1,44 MB	Floppy	14,-
SONY	1,44 MB	Floppy	19,-
TEAC	1,44 MB	Floppy	17,-
ADVANCE	1,44 MB	USB	69,-
PANASONIC	240 MB	USB	229,-

formatiert herkömmliche 1,44 MB Disketten auf 32 MB

LG GCE-8160
10/16/40x CD-RW
ATAPI, BURN-Proof, bulk
€ 109,-

IOMEGA			intern	extern
Zip 100 bulk	AT	100 MB	67,-	
Zip 100 NG (Hostpowered)	USB	100 MB		99,-
Zip 100 NG Kit inkl. 3 Medien	USB	100 MB		109,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	99,-	
Zip 250 retail	Parallel	250 MB		179,-
Zip 250 (Hostpowered)	USB	250 MB		199,-
Zip 250 (Hostpowered) Kit inkl. 3 Medien	USB	250 MB		219,-

NEC			intern	extern
Zip	AT	100 MB	54,-	

FUJITSU MOD			intern	extern
MCG3064AP	AT	640 MB	289,-	
DynaMO 640AI	AT	640 MB	299,-	
DynaMO 640U1	USB	640 MB		329,-
DynaMO 640FE	FireWire	640 MB		399,-
MCE3130AP	AT	1,3 GB	369,-	
DynaMO 1300U1	USB	1,3 GB		399,-
DynaMO 1300FE	FireWire	1,3 GB		499,-
MCJ3230AP	AT	2,3 GB	469,-	

STORAGE & ZUBEHÖR

Laufwerksgehäuse

USB		€
FLEXI-LINE 1x	5,25"	89,-
USB 2.0 1x	5,25"	99,-
USB 2.0 1x Gehäuse aus Aluminium	5,25"	119,-
USB 2.0 1x i-Blau	5,25"	119,-
ADVANCE iFIRE für 2,5"-Festplatten, Combo für FireWire und USB		124,-

FireWire		€
FLEXI-LINE 1x	5,25"	119,-
FLEXI-LINE 1x transparentes Design	5,25"	129,-
FLEXI-LINE 1x Highspeed-Chip	5,25"	134,-
FLEXI-LINE 1x Gehäuse aus Aluminium, Highspeed-Chip	5,25"	139,-
ADVANCE iFIRE für 2,5"-Festplatten, Combo für FireWire und USB		124,-

Zubehör

USB			€
ADVANCE USB-Link			29,-
USB-Hub		5-Port	24,-
USB-Hub		8-Port	39,-
USB-Ladekabel für Mobiltelefone für SIEMENS, NOKIA, MOTOROLA, PANASONIC			5,-
NEOLEC Walker	64 MB	USB	99,-
NEOLEC Walker	128 MB	USB	149,-
NEOLEC Walker	256 MB	USB	299,-

Storage		€
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	U-100	19,-
HD-Wechselrahmen PRO	U-100	39,-
HD-Rahmen mit Lüfter	IDE	19,-
HD-Einbaurahmen 3,5" für 2,5"-Festplatten	IDE	24,-
HD-Kühler mit Lüfter		14,-

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70





AVITOS SCORPIUS

GEHÄUSE: Midi-Tower AOpen HQ48Pro-A P4 300W ATX • MOTHERBOARD: Epox EP-8KHA + SocketA/VIA KT266A ATX • CPU: AMD Athlon XP 2000+; 1.633 MHz • RAM: 256 MB DDR-RAM PC-266 • GRAFIK: Gainward GeForce3 TI/500 TV PowerPack 128 MB • HDD: 60 GB UDMA-100 Maxtor • DVD-ROM: 16/40x • SOUND: Creative Labs Soundblaster Audigy 1394 • FLOPPY: 1.44 MB • SOFTWARE: Windows XP • ZUBEHÖR: Tastatur und Maus



Art.-Nr. KPC1028 **€ 1.499,-**



AMD-BUNDLE

AMD Thunderbird 1000c + 128 MB DDR Kingston + Elitegroup K7S5A + Lüfter



Art.-Nr. AKT094 **€ 269,-**

Für den ultimativen Spielspaß!

LOGITECH

Lenkrad Formula Force GP

Mit Schalthebeln am Lenkrad, gummiüberzogene Griffe für optimalen Halt, Tischbefestigungen...

Art.-Nr. EIN221 **€ 75,-**

NEU

MICROSOFT XBox

Die Zukunft des Videospielens. Das Xbox Videospielsystem wird die Erwartungen und Erfahrungen der Spieler für immer verändern, da diese Plattform den Entwicklern endlich die Technologie liefert, mit der sie ihre Ideen und Visionen umsetzen können um innovative, packende und spaßige Spiele zu programmieren. Und das alles mit einer Grafik, die den herkömmlichen Next-Generation-Konsolen um Längen überlegen ist und die Grenzen zwischen Realität und Fiktionen verschwinden lässt – so macht das Spielen richtig Spaß! **Voraussichtlich verfügbar ab 14. März 2002.**

Art.-Nr. HSK010 **€ 475,-**

NEU

LEADTEK

GeForce4 A170 mit 64MB DDR Retail GeForce4-440MX

Art.-Nr. GRA427 **€ 166,-**

CREATIVE LABS

Inspire 5.1 5300

Ultimativer Dolby Digital-Klang für DVD, Musik und Games am PC!

Art.-Nr. MUB122 **€ 135,-**

Top-Service Tiefpreise Testsieger

Bis zu 28 Tage Rückgabemöglichkeit

Bestellannahme per Telefon, Fax, Mail und Internet +++ geringe Lieferkosten



Avitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.

Empfohlen von TV Movie www.tvmovie.de

www.avitos.com erneut erste Wahl!

Die TV Movie (www.tvmovie.de) empfiehlt Avitos als einen der 10 besten Online-Shops in Deutschland. Unter den „Technikversendern" steht Avitos an erster Stelle!



Unter www.avitos.com können Sie ab sofort ausgewählte Hard- und Software-Produkte leasen.

anklicken • auspacken • einschalten

Online-Bestellung unter www.avitos.com: 24 Stunden täglich



01805-606065

Telefonische Bestellung: Werktags von 9-20 Uhr und Samstags von 9-14 Uhr (0,12 Euro/Min.)

Tagespreise! Alle Preise in EURO inkl. MwSt., zzgl. Versandkosten. Irrtum oder Druckfehler vorbehalten. Die Abbildung kann von der Originalware abweichen.

FESTPLATTEN

[IDE]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	EURO
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	132,-
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	159,-
IC35L080	U-100	80,0 GB	8/2048/7200	229,-
IC35L120	U-100	120,0 GB	8/2048/7200	389,-
MAXTOR				
D-MAx+ D536x	U-100	60,0 GB	11/2048/5400	137,-
D-MAx+ D536x	U-100	80,0 GB	11/2048/5400	185,-
D-MAx+ D540x	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	111,-
D-MAx+ D540x	U-100	60,0 GB	12/2048/5400	135,-
D-MAx+ D540x	U-100	80,0 GB	12/2048/5400	167,-
D-MAx+ D540x	U-100	120,0 GB	12/2048/5400	309,-
D-MAx+ D540x	U-100	160,0 GB	12/2048/5400	CALL
D-MAx+ D541x	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	99,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	20,0 GB	9/2048/7200	109,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	40,0 GB	9/2048/7200	126,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	60,0 GB	9/2048/7200	169,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	80,0 GB	9/2048/7200	229,-

SEAGATE		Größe	ms/Cache/UpM	EURO
ST320410A	U-100	20,0 GB	8/2048/5400	103,-
ST340016A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	127,-
ST340810A	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	109,-
ST360020A	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	135,-
ST380020A	U-100	80,0 GB	8/2048/5400	210,-
WESTERN DIGITAL				
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	105,-
WD200EB	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	97,-
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	125,-
WD400EB	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	107,-
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	144,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	177,-
WD800AB	U-100	80,0 GB	9/2048/5400	215,-
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	224,-
WD1000AB	U-100	100,0 GB	9/2048/5400	202,-
WD1000BB	U-100	100,0 GB	9/2048/7200	279,-
WD1000JB	U-100	100,0 GB	9/2048/7200	343,-
WD1200BB	U-100	120,0 GB	9/2048/7200	429,-
WD1200JB	U-100	120,0 GB	9/2048/7200	385,-

[USB]

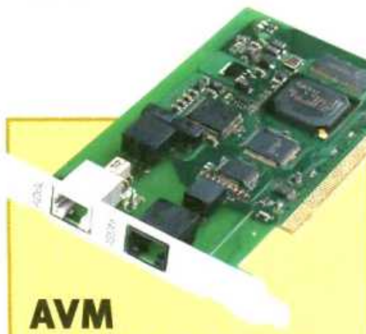
LACIE (EXTERN)	Größe	UpM	EURO
Festplatte USB 2.0	40,0 GB	5400 UpM	242,-
Festplatte USB 2.0	80,0 GB	5400 UpM	375,-

TIGER'S TOOL-BOX

IDE CD-Recorder	15,-
IDE CD-ROM	15,-
IDE DVD	15,-
IDE UDMA-100	30,-
IDE UDMA-66	15,-
SCSI CD-Recorder	15,-
SCSI CD-ROM	15,-
SCSI DVD	15,-
U2W Ultra160 SCSI	70,-

Bauen Sie Ihre 3.5"- oder 5.25"-Geräte einfach sicher ein: Inklusive: Einbauanleitung • Schrauben- und Jumper-Kit • Einbauwinkel bei Festplatten • AT-Kabel bei EIDE-Geräten • SCSI-Kabel bei SCSI-Geräten • Audio-Kabel bei CD-Geräten

NEU



GAINWARD GeForce 4 PowerPack! Pro/600 TV „Golden Sample"-64 MB

Art.-Nr. GRA435 **€ 175,-**

DIGITALKAMERAS

CANON		EURO
IXUS V Digital	MAC+PC	539,-
Power Shot A10	MAC+PC	328,-
Power Shot A20	MAC+PC	479,-
Power Shot S30	MAC+PC	789,-
Power Shot pro 90 iS	MAC+PC	999,-
CASIO		
QV-2900 UX inkl. Microdrive 1 GB	MAC+PC	745,-
QV-3500 EX	MAC+PC	799,-
QV-3500 EX inkl. Microdrive 340 MB	MAC+PC	895,-
QV-4000	MAC+PC	733,-
QV-4000 MIC inkl. Microdrive 1 GB		969,-
FUJI		
FinePix A101	MAC+PC	199,-
FinePix A201	MAC+PC	279,-
FinePix 30i integrierter MP3-Player	PC	448,-

FUJI		EURO
FinePix 2400 Zoom	MAC+PC	379,-
FinePix 2600 Zoom	PC	373,-
FinePix 2800 Zoom	PC	565,-
FinePix 4800 Zoom	MAC+PC	633,-
FinePix 4900 Zoom	MAC+PC	869,-
FinePix 6800 Zoom	MAC+PC	729,-
FinePix 6900 Zoom	MAC+PC	909,-
IX-1	PC	80,-
HP		
PhotoSmart 318		269,-
PhotoSmart 612		349,-
PhotoSmart C 912	MAC+PC	705,-

VIELE WEITERE DIGI-CAMS FINDEN SIE AUF UNSERER HOMEPAGE: WWW.AVITOS.COM

GRAFIKKARTEN

ASUS		EURO
V7100 Pro Pure AGP	32MB	96,-
V7100 Pro/T AGP	64MB	127,-
V7700 TI Deluxe AGP	32MB	179,-
V7700 TI Pure AGP	32MB	128,-
V7700 TI Pure AGP	64MB	178,-
V8200 T2 Deluxe AGP	64MB	303,-
V8200 T2 Pure AGP	64MB	259,-
ATI		
Radeon DDR 7000 AGP TV-out,Ret.	32MB	93,-
Radeon DDR 7000 AGP OEM	32MB	79,-
Radeon DDR 7200 AGP TV-out	64MB	112,-
Radeon DDR 7200 AGPo.ATI Label,TV	64MB	96,-
Radeon DDR 7500 AGP Retail	64MB	170,-
Radeon DDR 7500 AGP TV,DVI,Bulk	64MB	149,-
Radeon DDR 7500 AGPo.ATI Label	64MB	139,-
Radeon DDR 8500 AGP OEM	64MB	261,-
Radeon DDR 8500 AGP	64MB	332,-
Xpert2000 Pro SDRAM ohne ATI Label	32MB	45,-
Xpert2000 Pro TV SDRAM ohne ATI Label	32MB	54,-
CREATIVE		
CreativeLabs GeForce2 Titanium	64MB	179,-
CreativeLabs GeForce3	64MB	409,-
CreativeLabs Person.Cinema MX400	64MB	225,-
ELITEGROUP		
AG305-32 AGP Ret.	32MB	30,-
AG315TF4 AGP Ret.	64MB	59,-
GAINWARD		
GeForce3TI/500 TV Power Ti-200 JUMBO	128MB	259,-
GeForce3TI/500 TV Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	279,-
GeForce3TI/500 XP Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	299,-
GeForce4 PowerPack! MX400/TV	64MB	115,-
GeForce4 PowerPack! Pro600/TV	64MB	175,-
GeForce4 PowerP.! Pro600/TV DDR	64MB	145,-
GeForce4 PowerP.! Pro650/XP F.DDR	64MB	205,-
GeForce4 PowerP.! Ultra700/XP F.DDR	128MB	429,-

AVM Fritz! Card DSL/ISDN

Als einziges ADSL-Endgerät verbindet die FRITZ!Card DSL den PC direkt mit dem ADSL- Anschluss und bietet gleichzeitig einen ISDN-Zugang.

Art.-Nr. MOD228 **€ 129,-**

CPU/PROZESSOREN

AMD

	EURO
AMD Athlon XP 1500+ 1333 MHz boxed*	175,-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz	175,-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz boxed*	185,-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz	179,-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz boxed*	189,-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz	219,-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz boxed*	229,-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz	299,-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz boxed*	309,-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz	429,-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz boxed* inkl. Heatpipelüfter	479,-

*boxed: Zu dieser CPU erhalten Sie von uns einen hochwertigen Lüfter und Wärmeleitpaste.

Intel

		EURO
Intel P IV 478-PGA 1900 MHz	in a box	379,-
Intel P IV 478-PGA 2000 MHz	in a box	549,-
Intel P IV 478-PGA 2000 MHz Northwood 512KB Cache	**in a box**	579,-
Intel P IV 478-PGA 2200 MHz Northwood 512KB Cache	**in a box**	859,-

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach.

Wir führen alle namhaften Typen.

CD-REWRITER

[ATAPI]

ACER			EURO
24/10/40x	CRW2410A	Kit	111,-
AOPEN			
10/24/40x	2440A	Kit	117,-
10/24/40x	2440A	Bulk	109,-
LG			
8/12/32x+8xDVD	C4120B/R	Kit	166,-
10/16/40x	8160	Bulk	109,-
10/16/40x	8160	Kit	112,-
10/24/40x	8240	Kit	133,-
10/32/40x	8320	Kit	173,-
LITE ON			
10/16/40x		Bulk	99,-
10/16/40x		Kit	107,-
10/24/40x		Kit	123,-
12/32/40x		Kit	169,-
MITSUMI			
8/16/40x	4808TE Bulk	Kit	89,-
10/24/40x	4809TE	Kit	119,-
NEC			
10/16/40x	NR7800 Bulk	Kit	111,-
PHILIPS			
20/10/40	PCRW2010K		119,-
PLEXTOR			
10/24/40x	PX-W2410TA	Retail	175,-
10/24/40x	PX-W2410TA	Bulk	159,-
40/12/40A		Bulk	215,-
40/12/40A		Retail	229,-
RICOH			
10/20/40x	12x DVD 9200	Kit	209,-
10/24/40x	MP7240		144,-
DVD+CDRW-Brenner MP5120		Kit	619,-

[USB]

PLEXTOR	10/24/40x PX-W2410TU	269,-
YAMAHA	10/24/40x CRW3200UX-VK	319,-
LACIE	10/16/40x Extern PC/Mac	239,-
LACIE	10/24/40x Extern PC/Mac 2 x FireWire + 1 x USB BumProof	379,-



ELSA ECOMO 521

110 kHz • TCO 99
nur solange Vorrat reicht!

Art.-Nr. MON411 **€ 449,-**

SOFTWARE [VOLLVERSIONEN]

Brennersoftware

	EURO
Easy-CD-Creator PE 5.0 W32 dt.	55,-
Nero 5.5 W32 dt.	45,-
Toast Titanium 5.0 Mac dt.	99,-
WinOnCD Power Edition 3.8 W32 ML	42,-
WinOnCD Power Edition 5.0 W32 ML	55,-

Grafik

	EURO
Acrobat 5.0 W32 dt.	315,-
Bryce 5.0 W32/MAC dt.	322,-
Corel Draw 10.0 Mac dt.	579,-
Corel Draw 10.0 W32 dt.	579,-
Corel Draw Essentials W32 dt.	97,-
Freehand 10.0 W32 dt.	539,-
PageMaker 7.0 W32 dt.	905,-
PaintShop Pro 7.0 AE W32 dt.	125,-
Photoshop 6.0 W32 dt.	1.149,-
Photoshop Elements MPF dt.	99,-
Picture Publisher 10.0 W32 dt.	102,-
Picture Publisher Digital 10.0 W32 dt.	59,-

MOTHERBOARDS ATX

ABIT		EURO
KG7-Lite	SockelA/AMD 761	149,-
KG7	SockelA/AMD 761 USB2	175,-
KG7-Raid	SockelA/AMD 761	199,-
SD7	P4/S478 S- ATX	140,-
TH7II	Sockel478/Intel850, 4xRIMM	219,-
TH7II-Raid	Sockel478/Intel850, 4xRIMM	239,-
ASUS (alle ASUS-Motherboards mit UDMA100)		
A7A266/WA	SockelA/M1647/M1535D (Sound)	169,-
A7M266/WA	SockelA/AMD761 (Sound)	189,-
A7M266-D	SockelA/AMD761 (Dual + Sound)	339,-
A7V266-E	SocketA/VIA KT266A	219,-
A7V266-E/WOA	SocketA/VIA KT266A	189,-
A7V266-E/WOR	SocketA/VIA KT266A (Sound)	205,-
CUV266-D/WOA	FCPGA/VIA266 (Dual, DDRAM)	235,-
P4T-E	Socket478/Intel 850 (Sound, 4xRIMM)	229,-
TR-DLS	Socket370/RCC (Dual, SCSI-U160, LAN)	639,-
TUSI-M/LAN/PA	Socket370/630E-M	90,-
TUSL2-C	Socket370/815EP	125,-
TUSL2-C/PA	Sockel370/815EP (Sound)	129,-
ELITEGROUP		
TUV4X/PA	Socket370/VT82C694T (Sound)	114,-
K7S5A	SocketA/SIS735 (LAN/Sound)	79,-
K7S5A	SocketA/SIS735 (Sound)	77,-
K7S6A	SocketA/SIS745 (Sound, SD+DDR)	99,-
K7S7SEM	SocketA/SIS730 (Sound, LAN)	85,-
K7VTA 3 2a	SocketA/VIA KT266A (Sound)	95,-
K7VTA 3	SocketA/VIA KT266A (Sound, nur DDR)	88,-
K7VZA V3	SocketA/KT133A (SDRAM)	79,-
P6VXAT	FC-PGA/VIA694X (Sound)	77,-
EPOX		
EP-4B2A	Socket478/Intel 82845	155,-
EP-8KHA +	SocketA/VIA KT266A	139,-
GIGABYTE		
GA-7DXR +	SockelA/AMD761 (Sound)	159,-
GA-7IXE-H	SockelA/VIA KT133E	75,-
GA-7VTXE	SockelA/VIA KT266A AC97 (Sound)	133,-
GA-7VTXH	SocketA/VIA KT266A (LAN/Sound)	149,-



WESTERN DIGITAL WD400BB • 40 GB Harddisc 9/2048/7200

Art.-Nr. HDI272 **€ 119,-**

ISDN / MODEMS

AVM			EURO
ISDN Fritz!Card DSL		PCI	129,-
ISDN Fritz!Card 2.0		PCI	72,-
ISDN Fritz!Card 2.0		USB	82,-
ISDN Fritz!X AB-Box 2.0		USB	150,-
ISDN Fritz!Card		PCMCIA	199,-
ISDN Fritz!X PC 3.0	extern	seriell	153,-
ISDN AVM B1 / 3.0	intern	ISA	305,-
ISDN AVM B1 / 4.0	intern	PCI	306,-

ELSA			EURO
MicroLink 56k	intern	PCI	52,-
MicroLink 56k Fun		USB	65,-
MicroLink 56k Fun II	extern		65,-
MicroLink 56k intern bulk		PCI	33,-
MicroLink ISDN		PCI	66,-
MicroLink ISDN 4U			189,-
MicroLink ISDN USB	extern		92,-

WEITERE UNTER: WWW.AVITOS.COM

DRUCKER

[Laser]

BROTHER	EURO
MFC-9060 Drucken/Faxen/Scannen/Kopieren	445,-
MFC-9070 Drucken/Faxen/Scannen/Kopieren	529,-
CANON LBP810	269,-
EPSON	
EPL-5900	399,-
EPL-5900 L	289,-
HP	
ColorJet 4550 **Farb-Laser**	2.455,-
Laserjet 1000W	325,-
Laserjet 1200	419,-
Laserjet 1200N	655,-
LaserJet 1220	565,-
Laserjet 2200	869,-
Laserjet 2200D	960,-
Laserjet 2200DN	1.189,-
Laserjet 3200	759,-
Laserjet 4100	1.409,-
KYOCERA	
FS-1010	445,-
FS-3800	1.299,-
LEXMARK (alle Modelle mit PostScript)	
E320	365,-
E322	459,-
C720 **Farb-Laser**	2.599,-
C750 **Farb-Laser**	3.699,-
Optra T520	888,-
Optra T522	1.175,-
Optra T620	1.479,-
Optra T622	2.399,-

[Tinte]

CANON	EURO
BJC 55	359,-
BJC 85	260,-
S 200	79,-
S 300	125,-
HP	
Color Inkjet CP1160	379,-
Color Inkjet CP1700	469,-
Deskjet 350CBI	299,-

VIELE WEITERE DRUCKER FINDEN SIE AUF UNSERER HOMEPAGE: WWW.AVITOS.COM



EPOX EP-8KHA + SocketA/ VIA KT266A ATX

für AMD DURON, THUNDERBIRD, XP • Bustakt: 100 / 133 (200 / 266) MHZ • max. 3 X DDR DIMM • max. Arbeitsspeicher 1.536 MB • PCI 6 Steckplätze • Audio-Anschlüsse: Audio In/Out, Mic In, Gameport...

Art.-Nr. MOT394 **€ 139,-**

anklicken • auspacken • einschalten

Avitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden

Fon: 01805-606065 (0,12 Euro/Min.) • Fax: 01805-606045 (0,12 Euro/Min.)



VIDEOS

AKTUELL
- DTM Race Driver (nur DVD)
- Dungeon Siege
- Lara-Croft-Look-alike-Contest
- I.G.I. 2: Covert Strike

VORSCHAU
- CS: Condition Zero (exklusiv)
- Freedom Force
- Sudden Strike 2
- Team Factor
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Virtua Tennis
- Warcraft 3
- Yager

TEST
- Civilization 3 (dt.)
- Die Gilde
- Star Trek: Bridge Commander
- Star Wars: Starfighter

TRAILER
- Resident Evil (Kino)
- Spy Games (Kino)

PATCHES

- Aliens vs. Predator 2 v093 (d)
- Biathlon 2002 Update (d)
- Comanche 4 v1.0.1.15 (d)
- Etherlords v1.04 (d)
- FM 2002 Datenbankupdate 4
- FM 2002 Textmodus Editor
- FM 2002 v1.12 (d)
- Ghost Recon v1.1.5.0 (d)
- Midtown Madness 2 XP Patch
- Monopoly Tycoon v1.3 (e)
- Moto Racer 3 v1.1 (d)
- Operation Flashpoint Update 4 v1.4 (d)
- Operation Flashpoint v1.42
- Rally Trophy v1.01 (e)
- Search & Rescue v1.01 (e)
- Star Trek Armada 2 v1.1 (d)
- Starcraft v1.09 (d)
- Sub Command v1.05 (e)
- Throne of Darkness V1.2.18 8 (d)
- Train Simulator #1 (e)
- Tropico v1.0.7 (d)

TREIBER

WINDOWS 9X UND ME:
- Elsa TNT - GF3 4.13.01.2311
- Hercules Kyro I_II 14.028
- Logitech MouseWare 9.421
- Matrox G200_400_450_550
- Nvidia 3D Stereo 23.11
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell
- SB Live! 5.1 Software Update
- Vivid!XS 1.04.14.0028

WINDOWS XP:
- Elsa TNT - GF3 5.13.01.2311
- Hercules Kyro I_II 14.028
- Logitech MouseWare 9.421
- Matrox G400_450_550
- Nvidia 3D Stereo 23.11
- Nvidia Detonator 23.11 offiziell
- Vivid!XS 1.04.14.0028

TOOLS

- Acrobat Reader
- DirectX 8.1 Win2k & Win9x_Me
- Gamespy
- Geforce AA Set
- GeForce Tweak v3.1 Final
- IrfanView 3.61 (d)
- Radeonator 1.3 PreRelease
- RAM Idle 4.8 Win9x & WinXP
- TVTool 6.0 Beta
- WinDVD 2000 (nur DVD, Trial-Version)
- WinZip

SPECIALS:

- Aquanox Skin Pack
- NHL 2002 Add-on DEL AllStars
- Red Faction: Return to Earth
- Screenshot-Galerien
- Stronghold Excalibur Pack (nur DVD)
- Wallpapers

TOP-DEMO | STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

In dieser Demo lernen Trekkies durch mehrere Tutorial-Missionsziele hindurch, von der Brücke eines Schiffes aus eine Crew zu kommandieren – wobei ihnen Captain Picard persönlich mit Ratschlägen zur Seite steht. Im „Quick Battle"-Modus wird mit taktischem Geschick gegen klingonische Birds of Prey und romulanische Warbirds angetreten. Unterstützung gibt es von einem Föderationsschiff der Galaxy-Klasse.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
0	Menüs und Personen anwählen
Maus	Blickwinkel verändern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	193 MByte

IL-STURMOVIK

Dass Flugsimulationen keineswegs „out" sind, soll die neue Demo von **IL-2 Sturmovik** beweisen, mit der Ihnen Ubi Soft Flügel (oder vielmehr Tragflächen) verleiht. Sie dürfen hier bereits sechs Flugzeuge antesten. Im Singleplayer-Modus steht ein Luftraum von 200x300 virtuellen Kilometern Größe zur Verfügung – im Multiplayer-Modus dürfen sich bis zu vier Spieler via LAN oder Internet Luftkämpfe liefern.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑	Nach oben steuern
↓	Nach unten steuern
←	Nach links drehen
→	Nach rechts drehen
Joystick-Buttons	Waffen abfeuern
+	Beschleunigen
-	Abbremsen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	158 MByte

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

In dieser Singleplayer-Demo zum kinofilmbasierten Ego-Shooter werden Sie als John McClane in einem Stockwerk des Nakatomi-Hochhauses abgesetzt – zusammen mit einer tickenden Zeitbombe. Insgesamt sind in der Probefassung vier Levels enthalten, darunter auch das Dach des Gebäudes. Beim Kämpfen gegen die Terroristen stehen Ihnen zum Beispiel eine Beretta 92F, eine MP5 und ein Seitenschneider zur Verfügung.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links ausweichen
D	Nach rechts ausweichen
F	Türen öffnen/benutzen
Maus	Feuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	182 MByte

BETTY BAD (NUR DVD)

In diesem 3rd-Person-Shooter schlüpfen Sie in die Rolle der unwiderstehlichen Kopfgeldjägerin Betty Bad. Bewaffnet mit einer Pistole und einem Granatwerfer, rennen Sie durch Tunnelsysteme und befördern spinnenartige Wesen ins Jenseits. **Betty Bad** kann zwar nicht mit den Großen des Genres, etwa **F.A.K.K. 2**, mithalten, eignet sich jedoch ausgezeichnet für ein schnelles Spiel zwischendurch.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Vorwärts	Strg	Feuer
↓	Rückwärts	Bild ↓	Kick
←/→	Links/rechts	Shift	Special Move
↑ + Shift	Rolle vorwärts	X	Nächste Waffe
↓ + Shift	Rolle rückwärts	1	Blaster
← + Shift	Rolle links	2	Energie-Granate
→ + Shift	Rolle rechts	3	Schild
Leer	Springen	4	Energie-Rakete
		5	Railgun

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	16 MByte

MOTO RACER 3

Mit reichlich PS unterm Hintern brettern Sie in unserer Demoversion zum dritten Teil der Biker-Hatz über die Motocross-Strecke von Barcelona und zeigen der Konkurrenz auf dem Sachsenring, wo der Hase läuft. Zwar kommt **Moto Racer 3** nicht ganz an den Genreprimus **Superbike 2001** – ebenfalls von EA – heran; Motorradfans und begeisterte Biker der Vorgängertitel werden aber dennoch verzückt sein.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑	Beschleunigen
↓	Bremsen
←/→	Links/rechts
Leer	Turbo
F	Vorne
B	Hinten
W/Q	Gang hoch/Gang runter
Tab	Rückansicht
H	Hupe
G	Aufbäumen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	33 MByte

CD & DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

TOP-DEMO | C&C: RENEGADE (Multiplayer)

Havoc in Aktion: Diese Multiplayer-Demo zu Westwoods **C&C**-Ego-Shooter enthält eine Karte, die Sie vor der Veröffentlichung der Verkaufsfassung ausgiebig Probe spielen dürfen. Es sind bereits alle 28 Charaktere sowie die 23 Waffen und elf Fahrzeuge aus dem teambasierten Modus der Vollversion enthalten. Wichtig: Die Demo kann ausschließlich unter Verwendung des Tools Gamespy Arcade gespielt werden.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links ausweichen
D	Nach rechts ausweichen
Linke Maustaste	Primäre Waffenfunktion
Rechte Maustaste	Sekundäre Waffenfunktion

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	153 MByte

HELI HEROES (NUR DVD)

Aus der Draufsicht steuern Sie einen schwer bewaffneten Kampfhubschrauber über verschiedene Landschaftstypen und vernichten alles, was sich bewegt. Zwei Trainingsmissionen sowie zwei Einsätze aus der Vollversion erwarten Sie.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeil oben	Vorwärts
Pfeil unten	Rückwärts
Pfeil links	Links
Pfeil rechts	Rechts
Strg	Kanone
Shift	Rakete

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 350 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D, OpenGL
HD:	205 MByte

CAPITALISM 2

Für angehende Finanz-Akkumulierer haben wir diesmal die spielbare Singleplayer-Demo von **Capitalism 2** im Angebot. Mittels eines Tutorials („Entrepreneur's Campaign") bauen Sie zunächst einen kleinen Supermarkt auf und lernen dabei die grundlegenden Funktionen der Wirtschaftssimulation kennen. Wer genug geübt hat, darf anschließend in der „Capitalist's Campaign" die EDV-Branche aufmischen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Schaltflächen und Objekte auswählen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 233 MHz, 64 MB
Empfohlen:	CPU 350 MHz, 128 MB
3D-Unterstützung:	Nicht erforderlich
HD:	77,1 MByte

JERUSALEM (NUR DVD)

Cryos Render-Adventure **Jerusalem** entführt Sie in die Heilige Stadt Jerusalem des Jahres 1552. Auf der Suche nach Ihrer verschleppten Verlobten gilt es, unzählige mehr oder weniger knifflige Rätsel zu lösen. So auch in unserer spielbaren Demoversion, wo Sie einen Wandsafe knacken müssen. Suchen Sie mit der Maus die Umgebung nach Gegenständen ab und kombinieren Sie diese miteinander.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Aktionen ausführen
Maus	Blickwinkel verändern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 266 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
HD:	52 MByte

TOP-DEMO | VIRTUA TENNIS

In der PC-Demo des Sportspiels **Virtua Tennis** dürfen Sie ein erstes Match im „Exhibition"-Modus bestreiten. Sie steuern den virtuellen Tennisstar Jim Courier; Ihr Gegner, Yevgeny Kafelnikov, wird vom Computer gesteuert . Als Austragungsort des Matches steht das Stadion in Melbourne, Australien, zur Verfügung. **Virtua Tennis** ist in der Originalfassung als Referenz-Titel für Segas Dreamcast-Konsole bekannt.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeil oben	Spieler nach oben bewegen
Pfeil unten	Spieler nach unten bewegen
Pfeil links	Spieler nach links bewegen
Pfeil rechts	Spieler nach rechts bewegen
A	Ball schlagen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Nicht erforderlich
HD:	90,5 MByte

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Virtua Tennis
2	Schiene & Straße
3	C&C: Renegade
4	Star Trek: Bridge Commander
5	Star Wars: Starfighter
6	Warlords Battlecry 2
7	Heli Heroes (nur DVD)
8	Moto Racer 3
9	NASCAR 2002 Season (nur DVD)
10	Die Hard: Nakatomi Plaza

TOP-DEMO | SCHIENE & STRASSE

Die spielbare Demo der Wirtschaftssimulation **Schiene & Straße** wartet mit vier Tutorials auf und lässt Sie die beiden Mini-Missionen „Nürnberg – Fürth" und „Economy-Cycle" Probe spielen. Sie lernen dabei sowohl die grundlegende Steuerung per Maus als auch die Funktionen der Menüs und Buttons kennen, dürfen in der 3D-Landschaft Verkehrsnetze aufbauen und Fahrpläne für LKWs und Züge erstellen.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
	Schaltflächen und Objekte anwählen
	Vorwärts/rückwärts/nach links/nach rechts bewegen
Maus +	Blickwinkel verändern
Maus + +	Zoomen

Systemanforderungen

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D, Open GL
HD:	177 MByte



DISCIPLES 2: DARK PROPHECY (NUR DVD)

Wer schon mit **Disciples 1** Spaß hatte, wird sich auch über **Dark Prophecy**, die Fortsetzung des rundenbasierten Fantasy-Strategiespiels im **Heroes of Might & Magic**-Stil, freuen. In der Mission der Singleplayer-Demo dürfen Sie wahlweise mit einem Warrior Lord, Mage Lord oder Guildmaster der Untoten einen Feldzug gegen das Gute führen, Schätze sammeln und die finsteren Minen von Timmoria suchen.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
	Auswählen, Ziel festlegen
	Menüs öffnen

Systemanforderungen

Benötigt:	CPU 233 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 333 MHz, 128 MB RAM
HD:	167 MByte

RED ACE SQUADRON

Red Ace Squadron ist zwar keine „echte" Flugsimulation, weckt mit seiner kurzweiligen 3D-Action aber schnell den Wunsch nach mehr. In der Demo dürfen Sie sich bereits heiße Dogfights mit Flugzeugen liefern, die Maschinen aus dem Ersten Weltkrieg nachempfunden sind – wahlweise gegen den Computer oder menschliche Mitspieler. Die Vollversion des Spiels können Sie auf der Website des Herstellers ordern.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
Shift	Beschleunigen
Strg	Abbremsen
	Maschinengewehr
	Bomben/Raketen
Maus	Flugrichtung ändern

Systemanforderungen

Benötigt:	CPU 233 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 400 MHz, 32 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	64,7 MByte



NASCAR 2002 SEASON (NUR DVD)

Sie haben ein ausgesprochenes Faible für schnelle Autos? Dann sollten Sie keinesfalls unsere spielbare Demoversion zu Sierras Rennspiel **NASCAR 2002 Season** verpassen. Denn dort brettern Sie mit einem 750 PS starken Stockcar-Boliden über die originalgetreu nachgebildeten Rundkurse von Atlanta und Richmond. Mit der entsprechenden Hardware kommen Sie zudem in den Genuss fotorealistischer Grafiken.

Spielsteuerung

Das Spiel wird komplett mit Joystick gesteuert.

Systemanforderungen

Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	63 MByte



JULES VERNE (NUR DVD)

Das Render-Adventure **Jules Verne** basiert auf dem Roman **20.000 Meilen unter dem Meer** vom Romanautor und Namensgeber des Spiels. In der Demo machen Sie sich in einem Shuttle zu einem scheinbar verlassenen Unterseeboot auf und verschaffen sich Zugang zum ersten kleinen Raum. Hier ist es Ihre erste Aufgabe, per Mauszeiger und 360-Grad-Rundumsicht einen Ausweg in den nächsten U-Boot-Teil zu finden.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
	Aktionen ausführen
Maus	Blickwinkel verändern

Systemanforderungen

Benötigt:	CPU 350 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450 MHz, 32 MB RAM
HD:	71,8 MByte

STAR WARS: STARFIGHTER

Eine komplette Ballermission aus dem 3D-Actionspiel von Lucas Arts. Hauptziel ist es, ein Schiff der königlichen Flotte vor Angreifern zu schützen – wobei Sie sich auch vor einem Asteroidengürtel in Acht nehmen müssen. Besonders guten und schnellen Schützen winken am Missionsende Boni.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
	Laser abfeuern
	Raketen abfeuern
Maus	Bewegungsrichtung ändern
W	Nachbrenner

Systemanforderungen

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 256 MB
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	79,8 MByte

WARLORDS BATTLECRY 2

Mit dieser Demo zu **Warlords: Battlecry 2** inklusive Tutorial dürfen Sie die beiden Einzelspieler-Szenarien „Arena of Ice" und „Power of Four" antesten. Sie können dabei zwischen den Barbaren und den Dämonen als Rasse wählen und Festungen bis maximal Level 4 aufbauen. Neben einigen Zaubersprüchen sind in der Demo auch bereits begrenzte Spezialfähigkeiten für Zauberer und Priester verfügbar.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
	Einheiten und Objekte auswählen
R	Ziel für Einheiten festlegen

Systemanforderungen

Benötigt:	CPU 266 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
HD:	168 MByte



Ein DVD-Traum **wird wahr!**

DVD-Filme wie Shrek, Der Schuh des Manitu oder unsere PC-Games-DVD kommen gut, besonders **auf den drei brandneuen DVD-Fernsehsets, die wir verlosen!**

Rechtzeitig zum Frühlingsputz können Sie auch bei uns ordentlich abstauben, denn hier gibt es gleich drei absolute Traumpakete zu gewinnen, bestehend aus jeweils einem Fernseher mit 51 Zentimetern Bildschirmdiagonale und einem erstklassigen DVD-Player. In diesem Monat verlost PC Games zusammen mit Aiwa diese drei starken DVD-Fernsehsets im Gesamtwert von 2.000 Euro! Wie Sie gewinnen können? Einfach den umseitigen Teilnahmebogen für das Feedback zu **Stronghold** ausfüllen und einschicken. Viel Glück!

Die Preise:

Stolze 22 Kilogramm bringt dieser 21-Zoll-Fernseher auf die Wage! Neben einem riesigen Senderspeicher mit 100 Kanälen besitzt das Gerät auch einen Einschalt- und Ausschalt-Timer. Der TV-SE2130 kann von PAL über SECAM bis hin zu NTSC alle Fernsehnormen wiedergeben und besitzt sogar gleich zwei SCART-Anschlüsse. So können Sie nicht nur den Aiwa-DVD-Player anschließen, sondern per Adapter auch gleich noch Ihren PC oder eine Spielkonsole. Bildformat, Helligkeit, Kontrast, Schärfe und die Lautstärke der Stereo-Lautsprecher lassen sich natürlich über die mitgelieferte Fernbedienung steuern.



(WERT: JE CA. 359 €)

3x Fernseher „TV-SE2130"

Er ist schwarz, schick und gehört daher nicht nur preislich zu den edelsten seiner Zunft: Der DVD-Player von Aiwa ist in jedem Zimmer ein absoluter Blickfang und darüber hinaus mit allem ausgestattet, was Heimkino zu einem wahren Erlebnis macht. Neben DVD-Filmen, die Sie zum Beispiel auf unserer Heft-DVD finden, spielt er nämlich auch Video-CDs und beherrscht sogar die Wiedergabe von MP3-Songs. Für die optimale Klangausgabe (in Kombination mit einem Dolby-Digital- oder DTS-Dekoder) besitzt der XD-DV480 einen koaxialen und einen optischen Digital-Ausgang. Für ein gestochen scharfes Bild können Sie den SCART-, S-Video- oder Composite-Ausgang benutzen.

3x DVD-Player „XD-DV 480"

(WERT: JE CA. 300 €)

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Aiwa Deutschland GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 31. März 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback „Stronghold"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________

Vorname: ____________

Anschrift: ____________

____

☐ **Ich habe Stronghold nicht gespielt, möchte aber trotzdem am Gewinnspiel teilnehmen.**

Bitte benoten Sie die einzelnen Features von Stronghold nach dem Schulnotensystem von 1 (sehr gut) bis 6 (unbefriedigend):

Editor .... ____
Einzelspielerkampagne .... ____
Gegnerverhalten .... ____
Grafik .... ____
Mehrspielermodus .... ____
Missionsdesign .... ____
Musik .... ____
Realitätsnähe .... ____
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades .... ____
Soundeffekte .... ____
Stabilität (Bugs) .... ____
Steuerung .... ____
Story/Atmosphäre .... ____

Wann haben Sie Stronghold gekauft?
- ☐ Direkt nach Erscheinen
- ☐ Zu Weihnachten
- ☐ Erst im Januar/Februar

Was hat Sie zum Kauf von Stronghold veranlasst?
- ☐ Empfehlung von Freunden
- ☐ Zufällig im Geschäft gesehen
- ☐ Testberichte ☐ Anzeigen
- ☐ Demo-Version

Verwenden Sie den Missions-Editor?
- ☐ Ja ☐ Nein, aber habe ich vor
- ☐ Nein, kein Interesse

Wie fanden Sie die Mehrspieler-Karten?
- ☐ Ausreichend groß ☐ Zu klein
- ☐ Nicht gespielt

Wie fanden Sie das kostenlose Add-on Excalibur Pack?
- ☐ Sehr gut ☐ Mittelprächtig
- ☐ Eher schlecht ☐ Kenne ich nicht

Welche Echtzeit-/Aufbau-Strategiespiele mögen Sie sonst noch?
- ☐ Age of Empires 2 ☐ Anno 1602
- ☐ Battle Realms ☐ Black & White
- ☐ C&C-Serie ☐ Die Siedler
- ☐ Die Sims ☐ Empire Earth
- ☐ Patrizier 2 ☐ Starcraft
- ☐ Sudden Strike ☐ Warcraft
- ☐ Wiggles ☐ Keines der genannten

Auf welches kommende Echtzeit-/Aufbau-Strategiespiel freuen Sie sich am meisten?
- ☐ Age of Mythology ☐ Anno 1503
- ☐ Port Royale ☐ Praetorians
- ☐ Warcraft 3
- ☐ Auf keines der genannten

Würden Sie sich in einem eventuellen Nachfolger einen erweiterten Aufbau- und Wirtschaftsteil oder lieber einen größeren Strategiepart wünschen?
- ☐ Mehr Strategie ☐ Mehr Aufbau

Wie weit haben Sie die Stronghold-Kampagne gespielt?
- ☐ Nur mal kurz reingeschaut
- ☐ So etwa bis zur Hälfte
- ☐ Bis zum bitteren Ende

Welche Variante würde Ihrer persönlichen Motivationskurve am nächsten kommen?
- ☐ Toller Einstieg, flaut dann ab
- ☐ Kommt langsam, aber gewaltig
- ☐ Durchweg hohes Niveau
- ☐ Durchweg eher mäßig
- ☐ Höhen und Tiefen

Welche war Ihre Lieblingseinheit?
- ☐ Bogenschütze
- ☐ Armbrustschütze
- ☐ Pikenier
- ☐ Morgensternkämpfer
- ☐ Schwertkämpfer
- ☐ Ritter
- ☐ Belagerungstruppen (Kuhkatapulte, Sturmrammen, Tunnelbauer)

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?

____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

Welches Spiel werden Sie sich in den nächsten drei Monaten voraussichtlich kaufen?

____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

____

Von welchem Designer/Entwickler-Team würden Sie gern ein Interview lesen?

____

Für welche Genres interessieren Sie sich am meisten? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ Action-Adventures (z. B. Tomb Raider 4)
- ☐ Adventures (z. B. Flucht von Monkey Island)
- ☐ Aufbau-Strategie (z. B. Anno 1602)
- ☐ Echtzeit-Strategie (z. B. Age of Empires 2)
- ☐ Echtzeit-Taktik (z. B. Commandos 2)
- ☐ Ego-Shooter (z. B. Unreal Tournament)
- ☐ Fußballmanager (z. B. Fußballmanager 2002)
- ☐ Rennsimulationen (z. B. Grand Prix 3)
- ☐ Rennspiele (z. B. Need for Speed: Porsche)
- ☐ Rollenspiele (z. B. Baldur's Gate 2)
- ☐ Runden-Strategie (z. B. Civilization 3)
- ☐ Science-Fiction-Action (z. B. Aquanox)
- ☐ Sportspiele (z. B. FIFA 2002)
- ☐ Taktik-Shooter (z. B. Counter-Strike)

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit am meisten?
- ☐ CD-Brenner ☐ CPUs
- ☐ Drucker ☐ DVD-Laufwerke
- ☐ Festplatten ☐ Gamepads
- ☐ Grafikkarten ☐ Internet
- ☐ Joysticks ☐ Komplett-PCs
- ☐ Komplettsysteme ☐ Lautsprecher
- ☐ Lenkräder ☐ Mainboards
- ☐ Mäuse
- ☐ Modems/ISDN/DSL
- ☐ Monitore ☐ Netzwerk
- ☐ Overclocking ☐ Scanner
- ☐ Soundkarten/-systeme
- ☐ Tastaturen
- ☐ Tuning

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der „ADward"-Wahl teil.**

Welche Anzeige gefällt Ihnen in der aktuellen Ausgabe am besten?

Motiv: ____________

Inserent: ____________

Seite: ____________



Get it now!

Egal, ob Sie etwas kaufen, tauschen oder verkaufen wollen: Mit einer Anzeige in unserem großen Kleinanzeigenmarkt liegen Sie richtig!

Coupon: **Gewerblich Anzeigen**

Name/Firma

Ansprechpartner

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

Fax

E-Mail

Datum/Unterschrift

ÜBER 1,4 MILLIONEN LESER IM MONAT (AWA 01) ERREICHEN SIE IM KOMBI MIT DER PC ACTION

Folgende Anzeigenformate bieten wir Ihnen an:

- ❑ Format 1: 45 x 45 mm, € 350,-
- ❑ Format 2: 92 x 45 mm, € 630,-
- ❑ Format 3: 92 x 90 mm, € 960,-
- ❑ Format 4: 92 x 180 mm, € 1.600,-

FORMAT 1: 45 x 45 mm, € 350,-

FORMAT 2: 92 x 45 mm, € 630,-

FORMAT 3: 92 x 90 mm, € 960,-

FORMAT 4: 92 x 180 mm, € 1.600,-

Haben Sie sich entschieden? Kreuzen Sie einfach Ihr Wunschformat an und faxen Sie diese Vorlage an uns. Wir setzen uns dann mit Ihnen in Verbindung.

Hierbei handelt es sich um ein Kombipaket; Anzeigen werden auch in PC Action geschaltet.

Alle Preise sind netto-netto und verstehen sich zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer.

Senden Sie diese Vorlage an:

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Fax: +49 (0)911-2872-241

Bei Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

COMPUTEC MEDIA AG, Abteilung: Anzeigen
Sascha Schindlmeier E-Mail: sascha.schindlmeier@computc.de
Jasmin Davis E-Mail: jasmin.davis@computec.de
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth
Direct: +49(0)911-2872-105
Fax: +49(0)911-2872-241
www.computec.de



- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet € 5,-. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Coupon: **Private Kleinanzeigen**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PC GAMES und PC ACTION den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche
- ❑ Verkaufe
- ❑ Tausche
- ❑ Clubs
- ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. **€ 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei.** Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum/Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, Kennwort: Kleinanzeigen Kombi, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

Kleinanzeigen

Sie wollen ein gebrauchtes Spiel verkaufen? Sie sind auf der Suche nach einem bestimmten Produkt? Dann sind Sie hier genau richtig: Mit einer privaten Kleinanzeige in PC GAMES erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft. Nutzen Sie den auf Seite 183 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon, legen Sie € 5,- in bar bei und senden ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

Suche PC Games Hardware (01 - 03/2002) Ich suche die Ausgaben 1, 2, 3 von PC Games Hardware. Ich brauche aber nur die CDs. Email: kleinsean@gmx.net, Tel.: 0352-593014

Verkaufe 1. Game Programming Starter Kit + Technomaker + Tools rencarl@gmx.de

Verkaufe 128 SDRAM Ich verkaufe zwei Streifen 64MB SDRAM (PC-100) Email: kleinsean@gmx.net

Verkaufe PC-Originale Kuhn, Gregor, Am Wasser 16, 34379 Calden.

Verkaufe Hardware Ich verkaufe folgende Hardware: Lexmark 3200 (Drucker) Mustek 600CP (Scanner) 7,85 GB (Festplatte) 15-Zoll-Bildschirm (kein TFT) 32x- und 42x-CD-Laufwerke, 8x-, 4x-, 32x-CD-Brenner, 12x-DVD-Laufwerk, Grafikarte Nvidia TNT2 32MB, Pentium 3 450 Mhz (Prozessor), Hercules Prophet 4500 TV-Out (Grafikkarte), Nvidia Geforce 3 Ti200 (Grafikkarte), 128 SDRAM. Email: kleinsean@gmx.net, Tel.: 0352-593014

Verkaufe Nintendo 64 mit 10 Spielen Unter anderem Mario Party und Turok für ca. 80 Euro. Maik Banzhof, Grundelingstr. 11, 35080 Bad Endbach, Tel.: 02776/1493

Grafikkarte gesucht Suche Geforce3- , Radeon 7500- / 8500- oder eine gute Geforce2-Grafikkarte. Email: Le_Chuck_deftones@gmx.net

SUCHE PC-Spiel „Gothic" (Dt.) Email: jo@w-point.de

Verkaufe Hercules Prophet 4500 64MB TV Out Neu mit allen Zubehörs und einem Spiel: Myst III Exile. Email: kleinsean@gmx.net, Tel.: 0352-593014

Suche PC Games DVD 01/02 Suche dringend nach der Ausgabe 01/02 der DVD-Edition. Email: kleinsean@gmx.net, Tel.: 0352-593014

Verkaufe Creative Soundblaster Live! 5.1 Player Mit Original-Verpackung und Software. Email: SebastianReese@gmx.de

PLZ-GEBIET 0

www.excalibur-videogames.de

PC & Videospiele aus USA
UK+Japan+gebraucht+neu
Soundtracks+DVD+Figuren
Videos+Poster+Tradingcards
Wikingerschmuck+Headshop
Naa, Lust auf mehr ?!
0345 / 2002456
eXcalibur videogames
...anders, aber besser



www.videogame.de
Bestellhotline : 030 96277777
Fax : 030 962777-44 - E-Mail : info@videogame.de
VIDEO & GAME - Berliner Allee 106 - 13088 Berlin
BEI UNS FINDEN SIE ALLES !
ALLE KONSOLEN / TOPNEWS / IMPORTSPIELE / RARITÄTEN / UND MEHR

Hier könnte IHRE Anzeige stehen!
PC Games + PC Action Kombi: €350,-

PLZ-GEBIET 5

PLZ-GEBIET 2

PLZ-GEBIET 3



XANADU TEAM
PC-Spiele/Konsolen/USK18/DVD/eSport
WWW.XANADUTEAM.DE
Mo-Fr: 10.30-20.00 Sa: 10.00-20.00
Fon: 05251-184920 Fax: 05251-184922



Kartäuserstr. 13 - 55116 Mainz
Tel.: 06131-23004 92 Fax: 06131-230493
www.zappgames.com
X-Box - PS2 - Nintendo Game Cube
Game Boy Advanced - Dream Cast
PC-CD Rom - DVD

www.pcgames.de

PLZ-GEBIET 1

PLZ-GEBIET 4





Tausche Carrera (ladenneu) Tausche Carrera Grand Prix (PC) gegen Monkey Island - Flucht von Monkey Island, Jedi Knight 2 (MotS) oder Serious Sam 2 auch einzeln mit Original-Handbuch. Email: ge.ro@web.de

---

Verkaufe diverse Games Aliens vs. Predator 2, US: 50 DM, Arcanum, deutsch, geniales Role-Playing Game: VB 45 DM, Anachronox: Role-Playing, englisch, VB 40 DM, Baldurs Gate 2 inklusive Throne of Bhaal, Englische Version: 50 DM, Fallout Tactics: 25 DM, Druuna - Neu: 40 DM Project IGI: 15 DM, Microsoft Combat Flight Simulator 2 inklusive Korean Combat Pilot Add-On: 60 DM (deutsch), Icewind Dale und Herz des Winters (deutsch): 40 DM, No one lives Forever: 20 DM, Serious Sam: 10 DM. Email: martin.luerssen@epost.de

---

Verkaufe versch. Spiele Aussortierung in meiner grossen Spielesammlung!!! Civilization 2, Earth 2150, Dungeon Keeper 2, Preis bei Vereinbarung!!! Email: wandi@8ung.at

---

Optimales PC-Aufrüst-Set: P3 1GHZ, 512MB, MSI Biete ein Intel Pentium 3 1.000 MHZ mit 512 MB SDRAM und MSi Mainboard mit 4x AGP, 5 PCI Slots, 1 NCR., plus Lüfter. Biete noch andere Hardware und Peripherie. Wenn ihr mehr wissen wollt, schreibt mir ein Email auf beat_gurtner@yahoo.de.

Suche AMD Athlon Xp 1600+ Suche einen sehr gut erhaltenen Athlon XP 1600+, der noch nicht übertaktet wurde!!! Bitte nicht mehr als 80 Euro!!! PS: Es wäre echt super, wenn ihr noch den Garantieschein habt. Email: Matthi_16@web.de

---

Verkaufe 800 MHZ Athlon, Kühler und Mainboard Ich verkaufe einen 800MHZ Athlon mit einem dazupassendem Kühler und Mainboard (nur die USB Anschlüsse funktionieren nicht mehr) für 25 Euro. Email: peridan@uni.de

---

Verkaufe 4x-Brenner Verkaufe meinen CD-Brenner 4x/4x/32x, in sehr gutem Zustand von Hewlett Packard für 30 Euro. Email: TBrzeski@gmx.de

---

Gesucht: Guter PC für höchsten 1.300 Euro Sollte schon ein Allrounder sein, zum Zocken und Arbeiten. Email: danny.a@t-online.de. Tel.: 0611-55464

Suche Pentium 3 1Ghz + Kühler Ich suche einen Pentium 3, 1Ghz mit passendem Kühler, aber nicht zu teuer. Email: kleinsean@gmx.net, Tel.: 0352-593014

Verkaufe Asus A7V Von PC Tweaker mit Chipsatzkühlung, ideales Übertakterboard; VIA KT133; wegen Systemaufrüstung zu verkaufen, Neupreis über 500 DM, gegen Gebot ab 100 DM. Email: Detlef.Luhn@epost.de, Tel.: 047417090

Suche Return Fire! In Deutsch!! Bezahle bis zu 25,-DM (inkl. Porto); z.B. per Überweisung. Schnell antworten! Email: Michael_Hentsche@gmx.de, Tel.: 034204-36494

Verkaufe SuSE Linux 7.0 Professional für 50 DM. Bei Interesse Email: jo@w-point.de schreiben.

Biete Dreamcast-Games an Bitte gewünschten Titel nennen. Preise je nach genanntem Titel unterschiedlich Mein Angebot bezieht sich nicht nur auf neue Dreamcast-Spiele. Auch ältere Spiele. Email: jalah@webdesign-planet.de

---

Verkaufe Dreamcast mit... 2 Controller, 1 Memory Card, 1 Rumble Pak, 6 Games: Crazy Taxi, Dave Mirra BMX, Chu Chu Rocket Ready 2, Rumble Boxing, UEFA Striker, WWF Attitude. Alle Games in gutem Zustand und in Original-Hülle inkl. Handbuch. Alle Kabel werden mit geliefert. Email: ichiPro@gmx.de

PLZ-GEBIET 5

JUMP 'N' RUN®
COMPUTER & VIDEOSPIELE
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefon: 0221-1607111
Open: Mo.-Fr. 11:00-19:00 Sa. 11:30-16:00
Alle Systeme im Sortiment:
PC - PS2 - PSOne - Dreamcast
Handhelds - N64 - MS XBOX
Demnächst:
ab 3.5. bei uns: Nintendo Gamecube
unseren Versand finden Sie auch im Internet:
www.arjay-games.de

www.konsolen.de

PLZ-GEBIET 7

PLZ-GEBIET 8

www.primalgames.de



Ihre Videothek im Internet!

DVDs, VHS, Spiele (PSX, PS2, N64, DC, PC, Gameboy, in Kürze X-Box)



www.cinema-home.com

www.ihre-internetadresse.de
PC Games + PC Action Kombi: Klein: €90,- / Groß: €140,-

PLZ-GEBIET 9





www.freakware.de

www.konsolen.de

www.xbox.de

www.cinema-home.com

PLZ-GEBIET 6

GAME CAFE


INTERNET
www.cybernet-cafe.de
63065 Offenbach
069-80052560
Schloßstrasse 20-22

ANIMEHELL SHOP
Ihr Shop für PS2, XBOX, GB, NGC,
Anime und viele mehr.
Animehell-Shop, Bismarckstr. 1, 76744
Worth Tel. 0160-91289804
E-Mail: Mark@animehell.de
http://www.animehell.de
ACHTUNG! Kein Ladenverkauf!

Hier könnte IHRE Anzeige stehen!
PC Games + PC Action Kombi: €630,-

Leser fragen, PC Games antwortet

Lieber spät als nie

Ich habe heute die neue PC Games bekommen. Als ich diese durchlas, sah ich, dass ihr bei der Veröffentlichung geschrieben habt: Erhältlich. Danach bin ich natürlich direkt in die Stadt gefahren und ratet mal, was ich nirgendwo gefunden habe: ***Medal of Honor.*** P. MARX, PER E-MAIL

Überraschend hat Electronic Arts nach Redaktionsschluss den Erscheinungstermin von **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** noch zweimal nach hinten verschoben. Inzwischen ist das Spiel am 22. Februar (!) erschienen. Leider müssen wir uns grundsätzlich auf die Herstellerangaben veranlassen. Auf www.pcgames.de informieren wir tagesaktuell über Verschiebungen wichtiger Titel.

Günstige Gelegenheit

Nachdem ich Ihren ***Wiggles****-Test gelesen hatte, war ich sehr erfreut, da ich mir das Spiel schon länger kaufen wollte, es aber bisher mit 40 Euro einfach zu teuer war. Also suchte ich in den Inseraten dieser Ausgabe nach* ***Wiggles****. Als ich es fand, war ich doch einigermaßen verwundert, denn das billigste Angebot war 30 Euro. Könnten Sie mir bitte schreiben, wo ich* ***Wiggles*** *für 15 Euro erwerben kann?* BERNHARD, PER E-MAIL

Lieber Bernhard, **Wiggles** wird nach wie vor zum regulären Preis angeboten. Ein falscher Eintrag in einer Datenbank und Aktionspreise zweier regionaler Spiele-Händler haben leider zu dieser Falschmeldung geführt – ein dickes „Sorry!" an alle Leser. **Wiggles** wurde bislang nicht im Preis gesenkt.

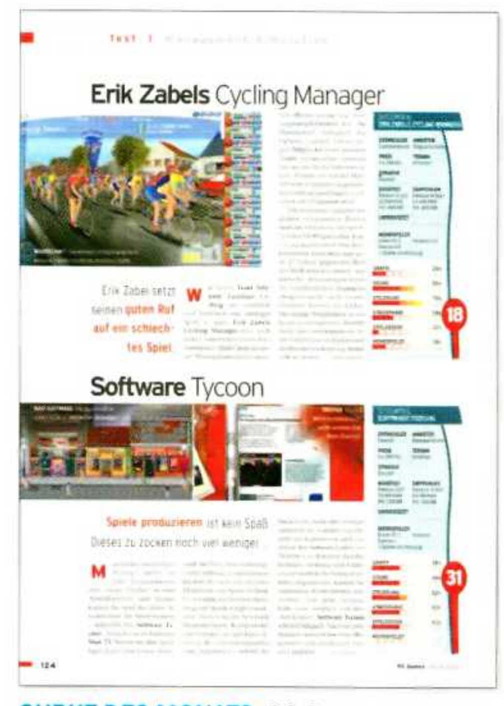
Finger weg!

Wie reagieren eigentlich Spielefirmen, deren Produkte von euch eine so schlechte Bewertung bekommen haben, dass dadurch der Verkauf beeinträchtigt wird. Ich jedenfalls lasse die Finger von Spielen mit einem negativen Urteil. Wie eng arbeitet ihr mit den einzelnen Herstellern zusammen? Da geht's ja schließlich um viel Geld. MICHA, PER E-MAIL

Die meisten Hersteller sind sich der Qualität ihrer Spiele durchaus bewusst; da die Redaktion viele Titel bereits in einem sehr frühen Stadium zu Gesicht bekommt und über einen langen Zeitraum hinweg verfolgt, geben unsere Redakteure frühzeitig Feedback. Falls gewünscht, bringen wir Verbesserungsvorschläge an, was zum Beispiel die Bedienung anbelangt. Vereinzelt passiert es, dass Entwickler ihr Spiel besser einschätzen, als es im Vergleich zu ähnlichen Spielen tatsächlich ist. Da kann es schon mal vorkommen, dass die Telefonleitungen glühen und über einzelne Prozentpünktchen diskutiert wird. Doch die Publisher arbeiten in der Regel äußerst professionell und sind sich darüber im Klaren, dass sie sowohl gute als auch weniger gute

Anzeige
Nominiert für 4 OSCARS®!
BLACK HAWK DOWN
Der neue Film von RIDLEY SCOTT
Infos unter:
www.blackhawkdown-derfilm.de
Ab 11. April im Kino! SENATOR

Spiele im Sortiment haben; das Urteil einer unabhängigen Redaktion wie PC Games (die im Vergleich zu einem Spiele-Entwickler ein Vielfaches an Spielen zu Gesicht bekommt) wird daher meist ohne größere Proteste akzeptiert.



GURKE DES MONATS PC Games warnt vor Spielen, die Ihr Geld nicht wert sind.

Demos auf CD/DVD

Ich lese schon ewig PC Games (da gab's noch die Demos auf Diskette), heute möchte ich mich mal zu Wort melden. Eure Zeitschrift ist zwar die beste, aber ich habe seit einiger Zeit festgestellt, dass ihr auf manche Spiele gar nicht eingeht. Was ist zum Beispiel mit der Zusatz-CD von ***Desperados****? Seit Monaten warte ich auf neue Infos. Oder was macht das Spiel* ***Frontierland*** *– im Netz bereits seit langem angekündigt, es soll's sogar schon geben? Auch die Demos lassen seit einiger Zeit zu wünschen übrig: Auf manche Demos wartet man vergeblich, andere gibt's doppelt. Ich meine, Demos müssten doch vor Erscheinen eines Spieles zur Verfügung stehen, damit man sich ein Bild von dem Spiel machen kann und damit entscheidet, ob man es kauft oder nicht.* BERT, PER E-MAIL

Zu **Desperados** wird es – anders als geplant und vom Hersteller versprochen – weder eine Zusatz-CD noch die kostenlosen Webisodes geben. Das Wildwest-Eisenbahnspiel **Frontierland** liegt nach unseren Informationen auf Eis. Zu den Demos: Da wir die Demos nicht selbst programmieren oder in Auftrag geben, hat PC Games keinen Einfluss auf Menge und Qualität der Demos. Prinzipiell gilt: Alle Demo-Versionen, die zum Redaktionsschluss verfügbar sind und vom Hersteller freigegeben werden, packen wir auf CD/DVD – das garantieren wir unseren Lesern. Ob ein Demo vor, parallel oder nach Erscheinen des zugehörigen Spiels erscheint, hängt allein vom Entwickler ab: Wenn die Demo zu groß werden würde oder sich nicht ordentlich „portionieren" lässt, verzichtet der Hersteller darauf. Dass eine Demo vor Erscheinen vorliegt, ist eher die Ausnahme – meist konzentrieren sich die Entwickler auf die Fertigstellung des Spiels und gehen dann in Ruhe die Produktion der Demo an.

Dungeon Siege

*In der näheren Zukunft wird der Rollenspielfreund geradezu übermäßig verwöhnt, da mit **Neverwinter Nights, Divine Divinity, Arx Fatalis** und **Dungeon Siege** richtige Kracher in den Startlöchern stehen. Besonders überzeugt hat mich aber der Vorab-Test zu **Dungeon Siege** und das dazugehörige Video: Stielaugen sind da noch untertrieben. Ich hätte nun gerne gewusst, ob ihr schon Gelegenheit hattet, das Spiel auf unterschiedlichen Systemen zu begutachten, oder ob eure Aussage zum Referenzrechner mit 750er-Pentium sich darauf bezog, dass dies der einzige Testrechner war. Ich bin da ein wenig in Sorge, dass **Dungeon Siege** schon sehr stark auf die Features der GeForce3 abgestimmt ist und ich mit meiner 2er-Version die komplette Detailfülle und 3D-Freude gar nicht mehr erleben kann. Wäre natürlich schön, wenn ihr meine Bedenken zerstreuen könntet (hoffe ich zumindest inständig). Richtig gut gefallen hat mir auch noch die schwertschwingende Amazone bei besagtem Artikel beziehungsweise auf dem Titelbild. Kann man dies irgendwo als PC-Wallpaper oder vielleicht sogar als großformatiges Poster beziehen (weiß ja nicht, wo ihr's herhabt)?* ALEXANDER SCHRÖRS, PER E-MAIL

Wir haben **Dungeon Siege** bereits auf den unterschiedlichsten Systemen erlebt und halten einen PC mit einem 600-MHz-Prozessor, 128 MByte RAM sowie einer Grafikkarte vom Kaliber einer GeForce 2 für ausreichend; definitive Aussagen anhand der finalen Version liefert allerdings erst das PC-Games-Testcenter. Das wunderschöne Amazonen-Artwork stammt direkt von Microsoft, durfte allein für den Zweck des Titelbilds verwendet werden und könnte Ihnen demnächst als Aufsteller in Kaufhäusern über den Weg laufen.

Exklusiv-Tests

*Da ich megagroßer **Civ**-Fan bin und ihr in der PC Games 02/02 riesengroß Werbung für Berichte und Tests für **Civ 3** in eurer Ausgabe 03/02 angekündigt habt, bin ich sogar die 17 Kilometer nach Wiesbaden gefahren, um mir am Bahnhof die Games 03 zu kaufen. Die war dort angeblich vergriffen. Also wieder mit leeren Händen zurück in mein Taunuskaff. Neuer Versuch heute Vormittag. Diesmal mehr Glück gehabt, Zeitung war da, aber: Wo ist denn der versprochene Bericht? Ich vertraue auf eure immer fairen Beurteilungen. Kaufe mir (fast) immer nur Spiele, bei denen ihr gut getestet habt, und kann mich auf eure Aussagen verlassen. Testet ihr **Civ 3** noch in der deutschen Version? Ich brenne darauf, mir das Spiel zu kaufen (sofern es schon draußen ist), bin aber jetzt skeptisch. Würde mich über eine Info von euch sehr freuen. Ansonsten war es wieder ein saugutes Heft.* JOACHIM FREIBERG, TAUNUSSTEIN

Anzeige
Nominiert für 4 OSCARS®!
BLACK HAWK DOWN
Der neue Film von RIDLEY SCOTT
Infos unter:
www.blackhawkdown-derfilm.de
Ab 11. April im Kino! SENATOR

Der Publisher von **Civilization 3** hat sich für einen Exklusiv-Test der deutschen Version mit einem einzelnen Magazin entschieden. PC Games lehnt solche Angebote grundsätzlich ab, da wir uns nicht dem Verdacht aussetzen wollen, unsere Objektivität und Unabhängigkeit zu gefährden. Den Test zum deutschen **Civilization 3** finden Sie daher in dieser Ausgabe; die englische Version haben wir bereits in PC Games 12/2001 bewertet.

Wie entsteht die Wertung?

*Ich fühle mich dazu verpflichtet, Ihnen mitzuteilen, wie sehr mir Ihr Test in Ausgabe 03/2002 von dem Spiel **Versailles 2** gefallen hat. Es kommt selten vor, dass ich mich beim Lesen eines kompetenten und informativen Textes derartig amüsiere. Klasse! Nun noch eine Frage: Wie gehen Sie beim Bewerten eines Produktes vor? Sicherlich bildet sich im Kopf erst mal ein Gesamtbild über den Titel. Entstehen zuerst die prozentualen Einzelwertungen und dann die Gesamtnote oder ist das Ganze eventuell sogar umgekehrt. Und gibt es dann auch mal die Vorgehensweise, das Ganze andersherum zu konstruieren? PS: Es passt hier vielleicht nicht hin, aber das Cover der aktuellen Ausgabe ist erstklassig – schickes Schwert! Ich halte zwar nicht Unmengen auf solche gemalten Babes, aber die habt ihr gut ausgesucht.* JOHANNES WIEHL

Wer seit mehreren Jahren berufsmäßig Spiele unter die Lupe nimmt, entwickelt mit der Zeit ein gewisses Bauchgefühl. Doch damit die Wertungen nicht von der Tagesform der Haupttester abhängen, gibt es die berüchtigten Redaktionskonferenzen, wo genau abgewogen wird, wie ein Spiel im Wertungsvergleich einzuordnen ist. Das gilt sowohl für die Gesamtwertung als auch für Grafik, Sound, Steuerung etc.



PIXELPRACHT Wir konnten Dungeon Siege problemlos auf einem 600-MHz-PC spielen.



TESTCENTER

LEISTUNGSCHECK

MOTIVATIONSKURVE

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE

IM WETTBEWERB

GANZ VORNE In Ausgabe 12/01 wurde die englische Civ-3-Version getestet.

ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossi

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

In jedem Supermarkt tun sich Fragen auf, die einen durchschnittlichen Mann in den Wahnsinn treiben können.

Ich bin ein lausiger Hausmann und habe keine Ahnung vom Kochen. Wenn ich russische Eier haben will, nehme ich ein Sitzbad in Wodka. Alles, was ich mit Lebensmitteln zu tun habe, ist deren Verzehr und gelegentliche Beibringung aus dem Supermarkt. Ich kaufe ungern ein, doch gelegentlich kann ich es nicht vermeiden. Ein guter Indikator für die Notwendigkeit eines Einkaufs ist der Kühlschrank. Wenn die Wurst grünlich schillert, sollte man sie durch neue ersetzen. Hält irgendetwas die Tür von innen zu, Desinfektionsmittel großflächig aufbringen und einkaufen gehen. Die Odyssee beginnt. Es tun sich Fragen auf, die einen Mann dem Wahnsinn anheim fallen lassen können. Sind jetzt drei Euro für 100 Gramm billiger als 25 Stück für 1,80? Warum besteht Zitronenlimonade größtenteils aus künstlichen Zutaten, während im Geschirrspülmittel richtiger Zitronensaft drin ist? Wieso soll etwas gesund sein, wenn die Kuh davon lila geworden ist? Warum sind Möhren orangener als Orangen? Warum hat eine polnische Pute einen Schnurrbart wie Lech Walesa? Aus Höflichkeit traute ich mich nicht danach zu fragen. Und hat man alles zusammengerafft, muss nur noch bezahlt werden. Faustregel: Egal wo du stehst, deine Schlange ist die, welche sich mit der Geschwindigkeit einer Kontinentalverschiebung bewegt. Und dann soll es ja noch freundliche Kassiererinnen geben. So geht die Mär. Ich habe noch kein einziges Exemplar dieser Spezies gesehen. Ich weiß nicht einmal, wie viele Beine sie haben.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Geografisches

Guten Tag, Herr Rosshirt,

ich finde es ja interessant, Urlaubsgrüße von Frau Maueröder zu lesen, aber leider muss ich euch enttäuschen. Eure Layouter sind wohl noch frisch gebackene Weicheier: Die Postkarte auf der PC Games 02/02 erzählt über einen Ferienurlaub. Freilich kann man annehmen, das Sujet bezöge sich auch auf den Text, aber wenn man links oben (wo meistens das Sujet der Vorderseite erklärt wird) genau hinschaut, erkennt man: „St.-irgendwas-Kathedrale aus WIEN"! Nun würde es mich interessieren, wie Frau Maueröder in Wien Ski gefahren ist?

Naja, ich muss zugeben, das ist kleinkariert, aber die PC Games sollte doch perfekt sein, oder?

LIEBE GRÜSSE AUS DER SCHWEIZ: MAURUS CORAY

Es freut uns immer wieder, wenn unsere Leser unser Magazin mit der Lupe konsumieren. Das zeugt von Aufmerksamkeit. So viel aber nur am Rande. Natürlich ist Frau Maueröder nicht in besagter Kathedrale Ski gefahren. Das Bild zeigt sie auch keineswegs bei dem Besuch derselben. Bei dem Herrn im Hintergrund handelte es sich auch um einen Skilehrer – keineswegs um den Kaplan. Die pflegen selten Sonnenbrillen zu tragen und sind blasser. Der kausale Zusammenhang zwischen Skifahren und der Kathedrale will sich mir nicht so recht erschließen. Dank modernster Transportmethoden ist es inzwischen ja jederzeit möglich, Spaß auf der Piste und kulturelle Erbauungen in nur einem Urlaub zu genießen, obwohl beides an verschiedenen Orten getätigt wird. Gerade Sie als Schweizer sollten sich doch mit kurzen Entfernungen auskennen, werden doch manche Alphörner auf einsamen Gehöften geblasen, deren Schallöffnungen (wie nennt man das eigentlich bei diesen Riesentröten?) schon in Ballungszentren liegen.

Kalender

Hiho Leute,

mir ist in eurer Zeitschrift ein netter „Bug" (lernte ich bei der letzten Ausgabe der „Enzyklopädie der Spielewelt") aufgefallen. Auf Seite 183 schreibt ihr Geschichte, ihr umgeht die Gesetze der Natur, nur, um euren Lesern mehr Zeit beziehungsweise mehr Komfort zu bieten. Dass ihr euch für eure Leser so aufopfert, finde ich herzerweichend. Danke, dass ihr uns den „31. Februar" geschenkt habt. Nun dürfen wir drei Tage länger leben oder müssen wir nächsten Monat mit dem 28. März rechnen?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: MAGENSAFT

Natürlich wissen wir, dass es den 31. Februar nicht gibt. Ich freue mich, dir mitteilen zu können, dass du soeben unser verstecktes Gewinnspiel entdeckt hast. Als Gewinn gibt es einen Kalender und den Original-„PC Games Kugelschreiber", mit dem du dem zuständigen Redakteur kräftig zur Strafe ins Auge pieken kannst. Bei erwähntem Gewinnspiel war natürlich schlicht der letzte Tag im Februar gemeint, der wievielte das auch immer sein mag.

DVCD

Hallo!

Ich hätte da eine Frage. Ich habe Ihre Zeitschrift aus Versehen mit DVD gekauft (02/2002). Ich habe aber kein DVD-Laufwerk. Ist das der Grund, warum sie bei mir gar nicht läuft? Oder soll ich sie einsenden und umtauschen lassen? Über Ihre Antwort würde ich mich sehr freuen.

MARKUS

Natürlich kann man eine DVD nicht so ohne Weiteres in einem CD-ROM-Laufwerk nutzen. Dafür ist noch etwas notwendig. In Fachkreisen nennt man das „Wunder". Solltest du nicht darüber verfügen, kann ich dir leider nur raten, die DVD gegen die CD-Version umzutauschen.

Anzeige



Infos unter:
www.blackhawkdown-derfilm.de
Ab 11. April im Kino! SENATOR

Frauenfreund

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

mit absoluter Freude empfange ich monatlich Ihre Zeitschrift. Es ist mir ein Hochgenuss, die Bilder zu betrachten und die absolut köstlichen Kommentare darunter meinem entzückten Auge präsentieren zu können. Ich möchte Ihnen aus voller Inbrunst zu

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Ihrer absolut perfekten Informationszeitschrift gratulieren. Fast perfekten! Weshalb könnte PC Games nicht auf ihrem Titelblatt Models darstellen? Solche, die passend – aber dürftig – zum neuesten Spiel bekleidet sind und jedes männliche Herz aus dessen Brust springen lassen möchten.

HOCHACHTUNGSVOLL: TRISTAN G. FIEDLER

Sind Sie von Beruf Werkzeugmacher? Ihre Mail liest sich irgendwie so geschraubt. Wegen Überschleimung sah ich mich auch gezwungen, weite Passagen davon zu entfernen. Ihren Vorschlag mag ich aber dennoch nicht so recht der Chefredaktion unterbreiten. Gar zu leicht könnte ich in den Verdacht der Frauenfeindlichkeit geraten. Ich bin zwar feindlich – aber nicht gegenüber Frauen. Auf diese feine Differenzierung lege ich gesteigerten Wert! Zeitschriften, welche dazu geeignet sind, Ihre testosteronüberfluteten Organe aus der Brust – oder sonstwo (bitte keine Details!) – rausspringen zu lassen, gibt es doch schon zuhauf. Weswegen wir nun auch damit anfangen sollten, Lungenentzündung und andere schwere Erkältungskrankheiten bei jungen Frauen zu forcieren, entzieht sich meinem Verstehen. Mit Ihrer Einstellung sollten Sie mit vielem rechnen, aber nicht mit meiner Unterstützung.

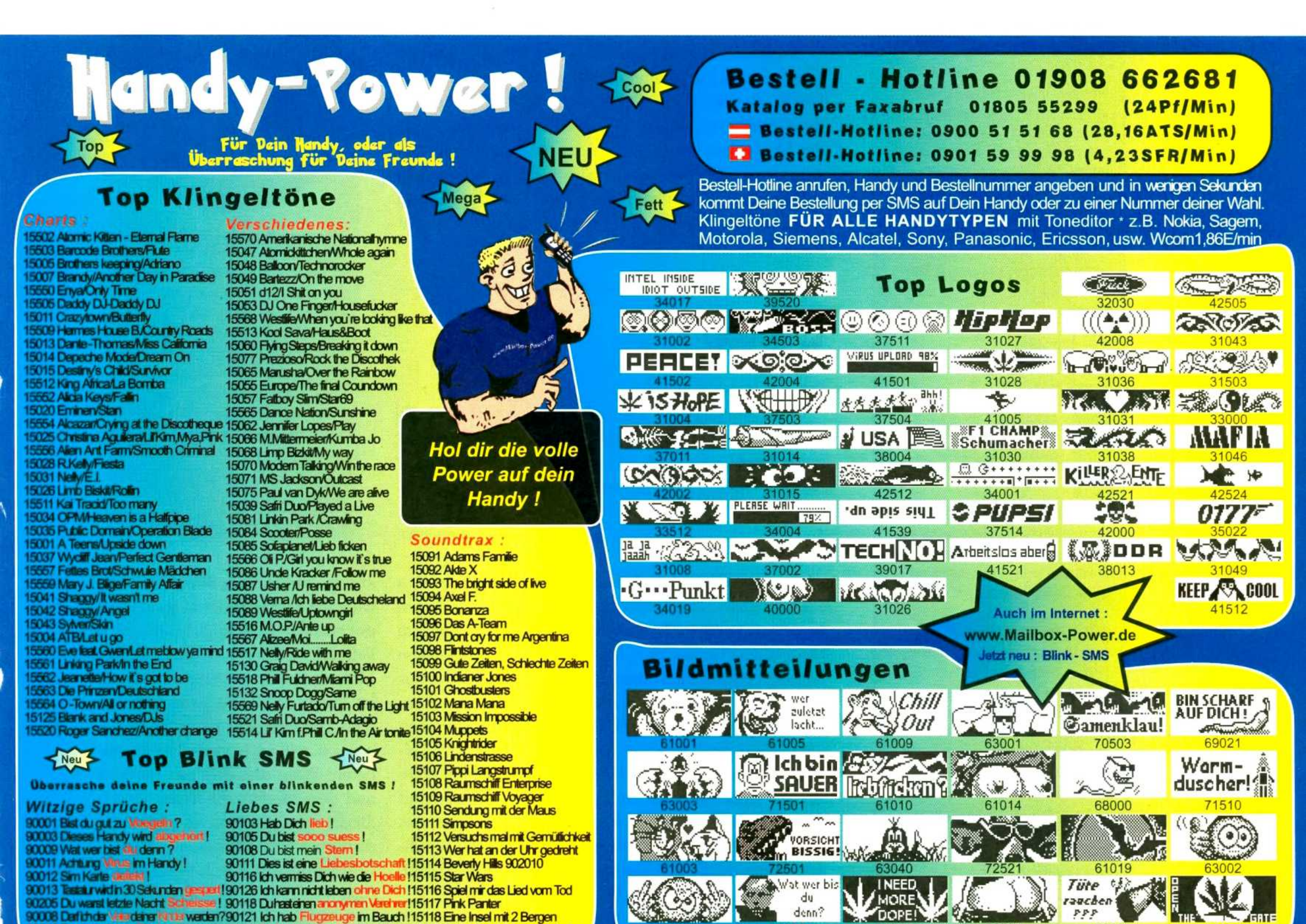
Motorrad

Hallo Rainer,

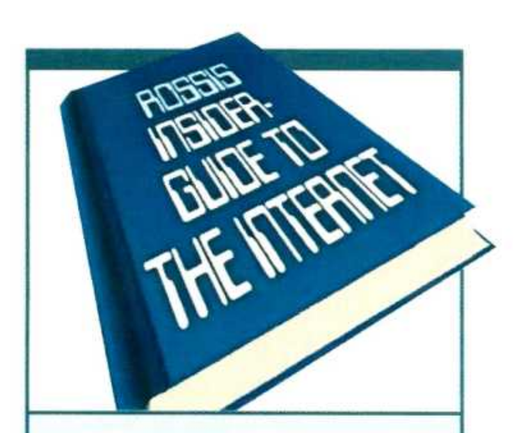
es geht mich zwar nichts an, aber ich habe ein paar Mal auf deinen Seiten gelesen, dass du Motorradfahrer bist. Ist das dein einziges Hobby? Und denkst du nicht, dass es gefährlich ist und du aus diesem Grund der Jugend ein schlechtes Vorbild bist?

GRUSS AUS KÖLN: BERND

Ja, das ist mein einziges Hobby, zu dem ich komme, wenn ich mal keine Tastatur unter den Fingern habe. Ein Hobby erwählt man auch nicht, um anderen Menschen ein Vorbild zu geben, sondern lediglich zur eigenen Erbauung. Um die Lust am Motorrad nachvollziehen zu können, lebst du entschieden in der falschen Gegend. Zu flach – zu gerade: Köln eben. In Bayern und Franken bieten zahlreiche, schön geschwungene Nebenstraßen immer wieder Gelegenheit zu einem eindrucksvollen Unfall. Da ich eine gewisse soziale Verantwortung mit



ROSSIS RUMPELKAMMER



Man beachte, dass man „Suchmaschinen" nicht „Findmaschinen" nennt. Jede Suche nach einem Begriff führt zu mindestens 2.507.605,8 Treffern.

HTTP://WWW.COLORGENICS.COM



Wer mehr über sich erfahren möchte, kann diesen durchaus ernst gemeinten Psychotest machen. Anhand einer Farbauswahl wird ein Persönlichkeitsbild erstellt. Da die Anzahl der Farben den Test arg einschränkt, ist er ungeeignet für komplexe Persönlichkeiten.

HTTP://MY.ECPLAZA.NET/BABY PLAZA/3.ASP



Wer wissen möchte, unter welchen Umständen Dr. Hannibal Lector aufgewachsen ist, bekommt Antwort auf dieser Seite. Babyzubehör der wirklich ausgefallenen Art.

HTTP://WWW.DOENER365.DE
Endlich eine Seite, die sich wirklich einem wirklich wichtigen Thema widmet. Wo bekomme ich in meiner Stadt den besten Döner? In welchem Land bekomme ich im Urlaub den Döner meines Lebens? Literarisches zum Thema „Döner" fehlt genauso wenig wie knallharte Fakten und eine extra Rubrik für „Döner-Lifestyle". Selbst auf Randbereiche dieses Themas wie „Asia-Döner" wird eingegangen.

mir trage, kann ich darauf keinesfalls verzichten. Mit vollem Körpereinsatz kümmere ich mich jedes Jahr um den Erhalt von Arbeitsplätzen in diversen Unfallkrankenhäusern und bereichere den Sprachschatz mit neuen, fantasievollen Flüchen.

Mehr Motorrad

Hi Rainer,

auch wenn die Ausgabe 02/02 der PCG schon einige Wochen draußen ist, gebe ich mal einen Kommentar zu dem Video „Der Weihnachts-Rossi" ab (wenn gestattet). Abgesehen von der tollen Qualität – sowohl der Akteure als auch des Films – kam mir die Idee, diese „Rossi-Movie"-Reihe doch fortzuführen. Arbeitstitel: Rossi entspannt sich in den Dolomiten, Rossi am Stilfser Joch und so weiter. Es ist doch sicher möglich, eine Videokamera auf deinen Touren mitzuschleppen und uns somit an deiner bescheidenen Freizeit teilhaben zu lassen.

VIELE GRÜSSE: SASCHA

Prima Idee. Spontan möchte ich deine Reihe noch ergänzen. Rossi mit einem Polizisten um das Leben seines Führerscheins reden, Rossi weint an der Tankstelle, Rossi pflügt mit seinem Kinn den Grünstreifen neben der Landstraße und Rossi auf der Flucht vor dem tollwütigen Radar – ein echter Schocker. Als Nebeneffekt würde ich ja meinen Freunden in Grün die Beweisfotos gleich selber machen. Da keimt in mir ein Verdacht auf ... Welchen Beruf übst du eigentlich aus?

Laptop

Hi!

Mein Name ist Peter und ich bin 15 Jahre alt. Mein größter Wunsch ist es, einen Laptop zu bekommen (mir fehlt einfach das Geld, obwohl ich mit einem schlechten Laptop auch zufrieden wäre). Ich schreibe an euch, da ich hoffe, ihr könnt mir irgendwie helfen.

BYE PETER

Ein Laptop bietet die Leistung eines vollwertigen PCs auf kleinstem Raum. Manager Versicherungsvertreter. und Rauschgifthändler benutzen ihn gern, um kleinere Mengen von Drogen unauffällig zu transportieren. Diese Berufsgruppen haben schon per definitionem das hierfür nötige Geld, um sich so etwas Sauteures wie einen Laptop leisten zu können. Alle anderen schleppen eben schwitzend ihren kompletten PC mit Monitor zur LAN-Party. Das würde ich dir dann allerdings auch empfehlen. Du musst den Pfad der Tugend nicht verlassen und dich besagten Berufsgruppen anschließen und das Schleppen eines PCs ist gut für die jugendliche Kondition. Wenn du dir den Monitor auf den Rücken bindest, kannst du auch Haltungsschäden vorbeugen.

Erleuchtung

Hallo Leute!

Seit neuestem leuchtet mein Monitor in einem zwar schönen, aber jedoch störenden Blauton auf! Wisst ihr, woran das liegen könnte? Es wäre nett, wenn ihr mir antworten könntet und in eurer Mail nicht stehen würde, dass er kaputt ist! Also im Voraus schon mal danke!

CIAO. DOMINIK REIF

Unser technischer Wahrsager macht momentan Urlaub – darum muss ich wohl an dessen Stelle antworten. Ich kann dich beruhigen: Ein kurzes, grelles, rotes Blitzen ist meist wesentlich gravierender als ein blaues Leuchten. Allerdings ist im ersten Fall ein plötzliches Ableben deines Monitors noch wahrscheinlicher als im zweiten. Da du ganz klar geschrieben hast, was ich nicht schreiben soll, will ich es einmal so formulieren: Wäre dies hier ein Western und dein Monitor ein Pferd, würde dir an dieser Stelle unweigerlich jemand mit bedeutungsschwangerem Gesichtsausdruck ein Gewehr reichen.

Anzeige



Gyrotwister

VORSICHT, SUCHTGEFAHR: Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her. Die Wunderkugel produziert 15 kg (!!) Kreiselkraft bei 10.000 UpM – ohne Batterie. Für Computeranwender zur Vorbeugung gegen Verspannung, für Sportler und Musiker zur Kräftigung der Arme.

Preis: € 19,94 (Online-Bestellung versandkostenfrei!)

http://www.macht-suechtig.de

Anzeige

3 PC Games + 1 Sonderheft | Angebot

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC Games **Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt`s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001

Von **Aquanox** bis **Zoo Tycoon** – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: Zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever, Gothic, FIFA 2002, Colin McRae Rally 2.0, Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 2.000 Cheats und Codes verteilen sich auf 164 Seiten. Mit im Heft: Zwei CDs randvoll mit Mods, Tools, Trainer, Editoren und 600 Seiten Tipps im Original-PC-Games-Layout (PDF-Format).

Bender´s CS-Cartoon - Episode I

Pflicht für alle **Counter-Strike**-Fans: Bereits über ein Jahr begeistert der junge Comic-Zeichner Gunter „Bender" Grimm die Leser von counter-strike.de mit seinen Kurz-Comics zum Thema. Jetzt kommt sein erstes Comic-Buch mit den abgefahrensten und witzigsten **CS**-Spielsituationen. Seite für Seite jagt eine gnadenlose Pointe die andere – jetzt schon Kult!

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD + 1 Sonderheft für € 9,90!
❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

❒ „PC Games Testjahrbuch" (Art.-Nr. 002052)
❒ „Bender´s CS-Cartoon" (Art.-Nr. 002053)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.


Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und Monster verhauen kann. Wenn das gerade einmal nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder verschiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD

Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS

Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS

Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)

Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Lars Theune

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 340
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt:
Thorsten Szameitat
(V.i.S.d.P.)

Anzeigenleitung:


Ina Willax
-346 (PC Games)


Wolfgang Menne
-144 (PCG Hardware)

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer, Anca Stef
(anca.stef@computec.de)

Es gelten die Mediadaten
Nr. 15 vom 01.10.2001

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD € 55,20 (Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40 (Ausland € 117,60)

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:









PC ACTION · N-ZONE · MCV Markt für Computer- & Videospiele

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg


Verbreitete Auflage 4. Quartal 2001
280.159 Exemplare



Ermittelte Reichweite
975.000 Leser

INSERENTEN

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 181).

Platz 1
Infogrames Civilization 3




Frank Holz, Marketing-Leiter

Haben Sie mit dieser Resonanz auf Ihre Anzeige gerechnet?
Gerechnet – nein. Letztlich kann man immer nur hoffen, dass Anzeigen den Lesern auch wirklich gefallen. *Civilization 3* ist von seiner spielerischen Dimension vergleichbar mit einem Monumentalfilm. Dieser Aspekt sollte in der Anzeige kommuniziert werden. PC Games hat traditionell einen sehr hohen Stellenwert in unserer Mediaplanung. PC-Games-Leser sind Meinungsführer unter den Gamern, was letztlich bedeutet, sie beurteilen Anzeigenkampagnen zu Spielen auch sehr kritisch. Als kleines Dankeschön haben wir das Anzeigenmotiv als Wallpaper auf unserer Website www.infogrames.de zum Download bereitgestellt.

Platz 2
Mafia (Take 2)

Platz 3
Bridge Commander (Activision)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats April?



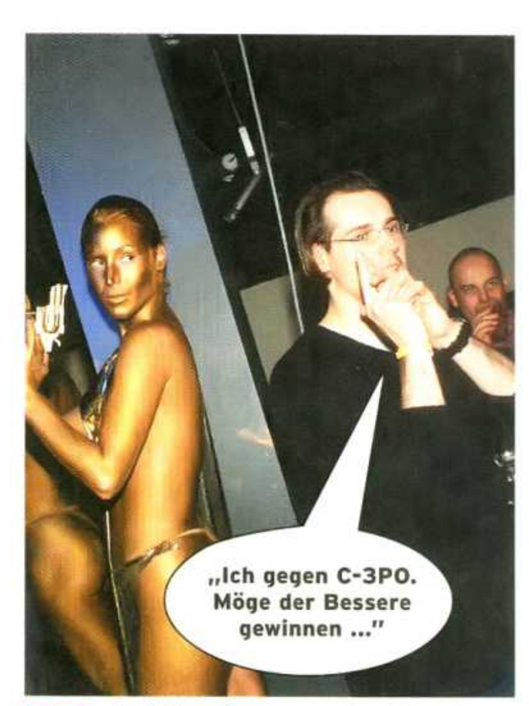
UH-OH Das fröhliche Nintendo-Standpersonal auf der Nürnberger Spielwarenmesse 2002 erschreckte arglose Besucher.

Was soll da noch schief gehen, wenn man in Glücksburg wohnt: Die Einsendung von Andreas Mousaliotis kam in die engere Wahl und hat dann die Redaktionsabstimmung mit hauchdünnem Vorsprung für sich entschieden. Der Preis für Herrn Mousaliotis: ein großes PC-Games-Spielepaket. Das gibt es auch in diesem Monat zu gewinnen.

Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 18. März 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



DUELL Activision-Pressesprecher Bernd Reinartz mit einem goldigen Bond-Girl.

Am 03. April erscheint die PC Games 5/2002

Jedi Outcast

Starke Grafik, coole Ideen, **Star Wars**-Feeling pur: Für diese Ausgabe konnten wir bereits die fast fertige Version des **Krieg der Sterne**-Shooters ausgiebig antesten. Was **Jedi Outcast** wirklich taugt und ob es auf Ihrem Rechner läuft, steht in PC Games 05/02.

Mafia

Termin: 3. Mai. Dann dürfen Sie als kleines Licht in einem Mafia-Clan spannende Abenteuer bestehen. Genau vier Wochen vorher wissen PC-Games-Leser bereits, ob sich die Vorbestellung des grafisch atemberaubenden Actionspiels lohnt.

Anno 1503

Was derzeit noch in Form einzelner Module vorliegt, fügt sich in den nächsten Wochen zusammen: das Handelssystem, die Land- und Seekämpfe, die Missionen, die Wegfindungsroutinen, das Gegnerverhalten, die Benutzeroberfläche, die Landschaftsengine, dazu Musik und Soundeffekte. Während Sie diese Zeilen lesen, spielen wir bereits **Anno 1503** und geben uns alle Mühe, all die bislang gut gehüteten Geheimnisse der Spieledesigner herauszufinden. Neben einer ehrlichen Einschätzung des Aufbau-Strategiespiels, brandneuen Bildern und einem extralangen Video haben wir zudem eine Überraschung für Sie: Nach dem mit großer Begeisterung angenommenen Bugbuster-Wettbewerb in PC Games 03/02 dürfen sich alle **Anno**-Fans schon jetzt auf eine weitere Leser-Aktion freuen. So viel sei verraten: Der Gewinner dürfte zu einiger Berühmtheit gelangen ... Alle Details dazu stehen in PC Games 05/02!

Tipps & Tricks

Laserschwert klemmt? Keine Panik: Unsere **Jedi Outcast**-Tipps helfen weiter. Außerdem komplett gelöst: die komplexe Wirtschaftssimulation **Die Gilde**, das Aufbau-Strategiespiel **Cultures 2** und das Skateboard-Spiel **Tony Hawk 3**. Plus: viele Kurztipps.

GeForce 4

Allmählich füllen sich die Händler-Regale mit verwirrend vielen GeForce 4-Ablegern. Wir testen billige, teure, schnelle, gut ausgestattete und weniger gut ausgestattete Karten und sagen, welche Platine tatsächlich ihren Preis wert ist.







Enzyklopädie der Spielewelt

PC Games enthüllt, was wirklich hinter gebräuchlichen Fachbegriffen steckt.

R

Rohling Grober, unfreundlicher Mensch. Auch gerne als Bezeichnung für ungebrannte (rohe) CDs verwendet. Von Markenherstellern meist überteuert angeboten, weswegen der Kunde selbst oft zur ersten Definition neigt.

S

Savegame (sprich: Sayfgaym) Sammelbezeichnung für abgespeicherten Spielstand. Tritt vermehrt in Actionspielen auf. Tendiert aus Boshaftigkeit dazu, nie vorhanden zu sein, wenn man ihn wirklich braucht. Feiglinge besitzen viele davon (siehe auch „Loser"). Echte Helden kommen mit einem aus.

T

Treiber Werden vom Betriebssystem benötigt. Funktionieren immer. Dienen dazu, Plunder wie Scanner, Joysticks und Ähnliches zum Laufen zu bringen. Gelegentlich auch für wichtige Sachen (Grafikkarten etc.) vorhanden – verweigern dann aber gern die Zusammenarbeit mit dem Betriebssystem (siehe auch „Windows"). Extrem kurze Lebensdauer. Zwei Wochen alte Exemplare gelten als historisch wertvoll. Auftreten nur in Rudeln, wobei sie sich gern gegenseitig behindern.

Keyboard Error



Press Alt+F1+Ctrl+Pos1+CursorLeft+Num+Shift+F6+Esc+Del+Ins+Tab+Entf+AltGr+#+F12+Pause+F9+ShiftLock+Enter+Break+CursorUp+F27 to continue.

U

USB (Universal Serial Bus) Schnittstelle für zusätzliche Geräte. Ermöglicht es, Geräte während des Betriebs einzustecken. Rechner muss nicht extra heruntergefahren werden, um Fehlermeldungen zu erhalten. Bekannt für vielfältige Einsatzmöglichkeiten (Brenner, Drucker, Scanner, Mäuse, Katzen, Kühlschränke und Massagesessel).

V

Vogelperspektive Sicht von oben. Oft verwendet in Strategiespielen. Hilfreich, um in Ansätzen so etwas wie „Übersicht" vorzugaukeln. Erfunden von Programmierern ohne Erfahrung mit 3D-Engines.

W

Windows (sprich: Windous) Laut unbestätigten Gerüchten ein Betriebssystem. Dient als Verwaltungsprogramm für Bildschirmschoner. Auftreten in den unterschiedlichsten Versionen. Jährlich kommt eine neue hinzu. Kompatibel untereinander, da die Bildschirmschoner des Vorgängermodells jederzeit übernommen werden können.



X

XP Aktuelle Version von Windows (siehe auch „Windows"). Abgeleitet aus dem englischen „Xpensive". Ermöglicht erstmals Fehlermeldungen in 16 Millionen Farben und Systemabstürze in Echtzeit. Verbreitung infektiös auf jedem neuen PC.

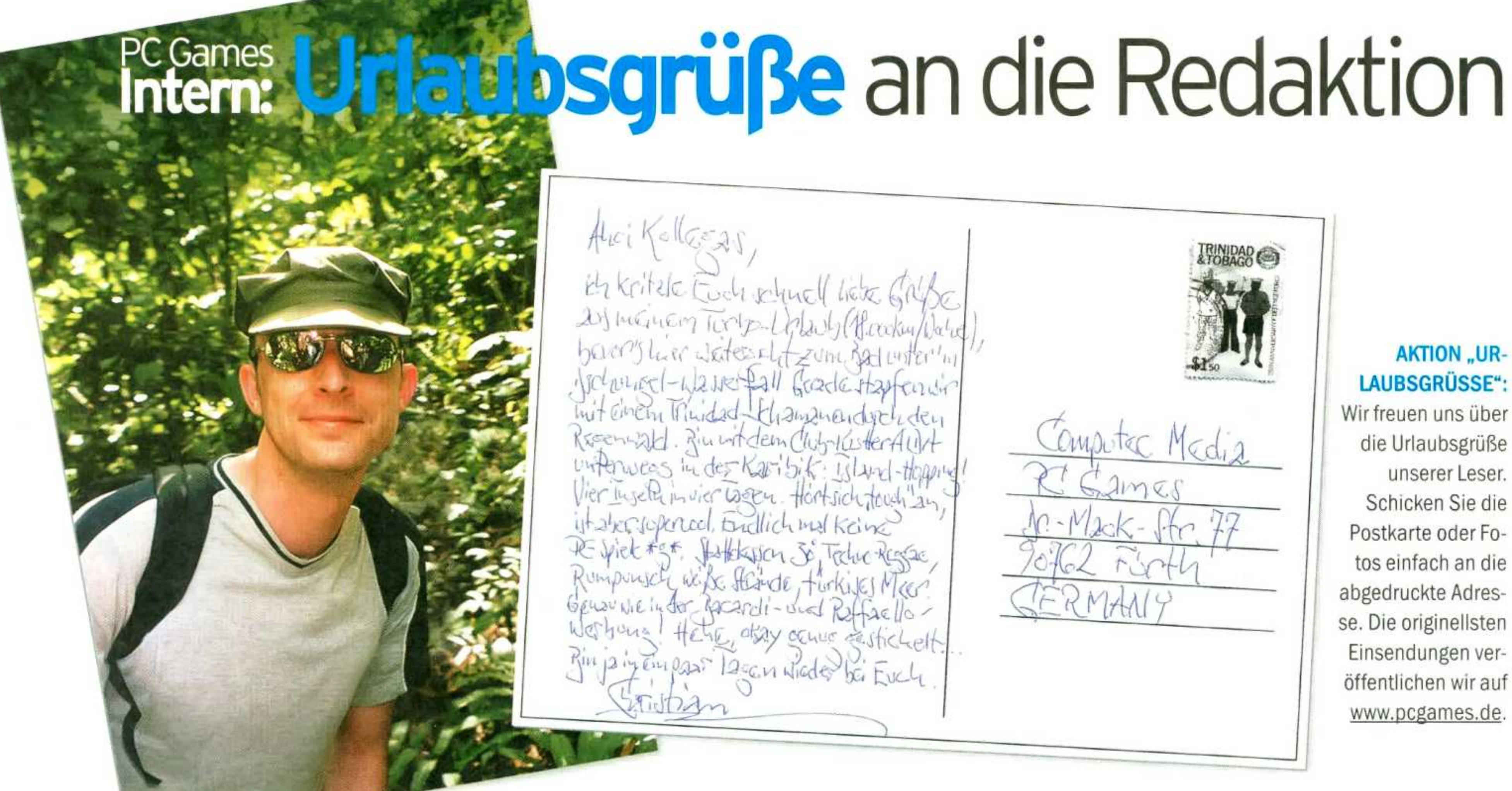
Y

Ypsilon-Stecker Y-förmiges Bauteil, um zwei Geräte an nur einer Buchse anzuschließen. Vorkommen meist in katholischen Gemeinden mit ungebrochenem Gottvertrauen. Erfunden, um Stützkäufe bei Herstellern von Feuerlöschern zu forcieren, darum auch ausgesprochen preiswert zu erwerben.

Z

Zwischensequenz Gern verwendet, um bei langweiligen Spielen den User zu wecken. Geschieht meist durch heftigeren Einsatz akustischer Möglichkeiten, kann aber auch visuell geschehen. Gern auch aus unglücklicher Kombination von beidem. Belegt selten mehr als 87 Prozent des Speicherplatzes eines Spieles. Notwendigkeit im Spiel: keine. Oft von sadistischen Programmierern eingesetzt, um den User mit seinem Lieblingslied zu quälen.

PC Games Intern: Urlaubsgrüße an die Redaktion



AKTION „URLAUBSGRÜSSE": Wir freuen uns über die Urlaubsgrüße unserer Leser. Schicken Sie die Postkarte oder Fotos einfach an die abgedruckte Adresse. Die originellsten Einsendungen veröffentlichen wir auf www.pcgames.de.



GYROTWISTER
Das Trainingsgerät, das süchtig macht

Vorsicht: Suchtgefahr!

Der GyroTwister ist das Trainingsgerät, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her. Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 10.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 15 kg (!!) auf – ohne Batterie – mit reiner Muskelkraft.
Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.



Jetzt gratis Drehzahlmesser unter:
www.macht-suechtig.de/gyrometer

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister nie Ihren Freunden oder Kollegen – sonst ist er weg! Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende „Wunderkugel" berichten:
www.macht-suechtig.de/begeisterung

Sind auch Sie suchtgefährdet?
Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

oder zzgl. € 2,50 Versandkosten per Telefon (089) 94 38 93 - 50

DU BIST DER CAPTAIN. DU HAST DIE BRÜCKE.

STAR TREK®
BRIDGE COMMANDER™


Zum ersten Mal übernimmst du als Captain direkt die Kontrolle über ein Schiff der *Sovereign*-Klasse!


Das Schicksal des Schiffs liegt in deiner Hand! Liefere dir dramatische Duelle mit feindlichen Schiffen.


Du hast die Brücke. Interagiere mit deiner 3D-Crew, erteile Befehle und kommandiere sämtliche Stationen.









ACTIVISION®

TM, ®, & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved. Star Trek and related marks are trademarks of Paramount Pictures. © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Developed by Totally Games. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

www.activision.de